

JOC FULL JOINT TASK FORCE

LEVEL

Găndește altfel.
CITEȘTE!
Adună puncte
150
puncte
și ai 1,5 lei
Comandă online GRATUIT
și ai 1,5 lei
www.level.ro/promo

RISE OF PRUSSIA
FALLOUT: NEW VEGAS

LEAD AND GOLD
RED STEEL 2

PRINCE OF PERSIA THE FORGOTTEN SANDS

FINAL FANTASY XIII
MEDAL OF HONOR

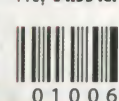
THE SETTLERS 7

Iunie 2010

Preț 14.99 lei



5 948490 250039



0 1006

www.chip.ro/promo

Cumpără **CĂRȚI** sau **REVISTE**
și primești **PUNCTE*** = **LEI**

* Punctele nu se acordă produselor aflate la promoție sau cu preț redus.

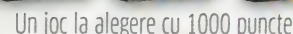
➔ **Punctele revistelor** se primesc pe baza introducerii online (www.chip.ro/promo) a codului unic inscripționat pe CD/DVD-ul revistei cumpărate.

➡ **Punctele cărților** se primesc automat în contul tău online, în momentul confirmării plății pentru cartea cumpărată.

* Pentru a primi puncte pe baza cărților cumpărate este nevoie să fii înregistrat online pe www.chip.ro în momentul finalizării comenzii.

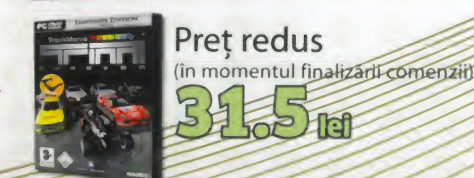
**Adună PUNCTE și ai două
VARIANTE de a le folosi**

Poți comanda **INTEGRAL PE PUNCTE** revistele sau jocurile preferate



2 Folosești punctele ca și **REDUCERE*** la cumpărarea produselor din Librăria CHIP (**reviste, cărți, jocurile: Trackmania, Flatout, Shaun White Snowboarding**); această reducere se acordă în limita unui anumit procent, în funcție de produsul cumpărat.

* Reducerea nu se aplică produselor aflate la promoție sau cu pret redus.



Prin campania promoțională "Gândește altfel: CITEȘTE!" și indemnăm să cumpărați atât revistele din portofoliul nostru cât și cărți ale celor mai importante edituri, prezente în oferta Librăriei CHIP online. Prin cumpărarea revistelor sau cărților primiți automat un număr de puncte, pe care îl puteți folosi pentru a comanda pe puncte alte reviste și jocuri sau ca reducere la comandarea cărților/revistelor/jocurilor din oferta Librăriei. Astfel, punctele acumulate în contul dumneavoastră se pot transforma în bani, pe care îl puteți utiliza, într-o anumită limită, doar la cumpărarea de cărți sau reviste.

Pentru mai multe detalii vă rugăm să consultați online (www.chip.ro/promo) Regulamentul campaniei "Gândește altfel: CITEȘTE!" sau să contactați Departamentul de Marketing, prin e-mail marketing@3dmc.ro sau la telefon 0268 415 158.

Librăria
CHIP
ONLINE.ro

LEVEL

3 D Media Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Braşov
Tel: 0268/415158, 0744-754983,
0723-570511 (număr portat în reţeaua Orange)
Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

Director General:
Dan Bădescu (dan.badescu@3dmc.ro)

Director Executiv:
Adrian Dumitru (adrian.dumitru@3dmc.ro)

Director Editorial:
Cătălina Lazăr (catalina.lazar@chip.ro)

Redactor-coordonator:
Mircea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (ciolan@level.ro)
Bogdan Amiteteloe (BogdanS)
(bogdans@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)
Mihai Călin (konic@level.ro)
Andrei Licherdopol (andrei@level.ro)

Colaboratori:
Sebastian Bularca (locke@level.ro)
Paul Policarp, Marin Nicolae
Dan Darie (jack@level.ro)
Laura Bularca (lara@level.ro)

Au mai publicat: ANDY (caricaturi)

Grafică și DTP:
Ramona Popovici (ramona.popovici@level.ro)

Secretar de redacție
Oana Albu (oana.albu@3dmc.ro)

Marketing:
Sofia Grigore (sofia.grigore@3dmc.ro)

Publicitate:
Leonte Mărginean (leonte.marginean@3dmc.ro)

On-line:
Cosmin Oprea (mrblack@level.ro)


Contabilitate:
Cristea Medeea (contabilitate@3dmc.ro)
Emanuela Negură (emanuela.negura@3dmc.ro)

Distribuție:
Ioana Bădescu (ioana.badescu@3dmc.ro)
Cătălin Iordache (catalin.iordache@3dmc.ro)
Nicu Anghel (nicu.anghel@3dmc.ro)

Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Brașov
Pentru distribuție contactați-ne la tel: 0268-415158

HOTLINE abonamente:
0268-418728, 0368-415003,
luni-vineri, ore 13:00-16:30.

Montaj şi tipar:
Veszpremi Nyomda ZRt., Veszprem, Ungaria.

BRAT  **LEVEL** este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).

Publicație ce beneficiază de rezultate de audiență conform Studiului Național de Audiență. Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare aprilie 2008 - aprilie 2009), **LEVEL** are 81.000 cititori/editie.

În perioada ianuarie – mai 2009, revista LEVEL a înregistrat o medie a vânzărilor de 12.986 exemplare/editie.

INSERENTII DIN ACEST NUMĂR:

Asus	17
Artmania	51
Best Distribution	35, 100
D-Link	47
Ubisoft	7

BATE VÂNTUL SCHIMBĂRII

Bomba zilei. Una pe care n-a văzut-o nimeni și a aterizat tocmai acolo unde mă așteptam mai puțin, adică la Microsoft, de unde sosește vestea dispariției din birourile companiei a două nume cu greutate în cadrul ei, personaje ce i-au marcat existența în trecutul mai mult sau mai puțin îndepărtat – capii departamentelor Entertainment și Devices, în traducere Xbox și Games for Windows.

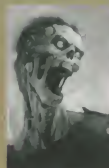
După 22 de ani, Robbie Bach, șeful diviziei Entertainment părăsește compania Microsoft, în cadrul căreia a jucat un rol vital. Vestea este cu adevărat surprinzătoare dacă stăm să ne gândim că Bach a avut un rol foarte important în lansarea consolelor Xbox și Xbox 360. Iar Xbox 360 pare s-o ducă foarte bine. Într-o declarație oficială, Robbie Bach a invocat motive personale, dar este greu de crezut că acestea l-ar fi împiedicat să-și continue cariera cu adevărat. Mai mult decât atât, J. Allard, vicepreședintele diviziei Design and

Development, pleacă împreună cu el. „Tăticul Xbox-ului” a avut o contribuție majoră în dezvoltarea consolei cu care defilează acum Microsoft, deci de ce această schimbare? De ce personajele cheie din cadrul Entertainment și Devices de la Microsoft, departamentul responsabil cu dezvoltarea telefoanelor mobile, a consolei Xbox 360 și Zune, pleacă tocmai acum când competiția cu Google, Nintendo și Sony este atât de acerbă? Probabil că mai marii de la Microsoft au decis să se reorienteze, dar înspre ce? Vor renunța oare la dezvoltarea unei noi console Xbox, iar dacă da, ce mediu vor alege? Întrebări și întrebări. Poate că cei doi nu mai corespund nevoilor Microsoft. Dar dacă este așa, care sunt acum acestea? Un lucru este însă cert: după lansările Project Natal, Windows Phone 7 și Office 2010, ne așteptăm alte surprize. Când, cine și cu ce, rămâne de văzut, dar sunt sigur că nu va dura foarte mult. Oare ce ne rezervă viitorul în cazul Xbox 360?

KIMO

KiMO

1. Prince of Persia
2. Sam & Max 301
3. The Whispered World



Koniec

1. 2010 FIFA World Cup South Africa
2. Prince of Persia
3. Sam & Max 301



cioLAN

1. Sam & Max 301
2. Din's Curse
3. Prince of Persia



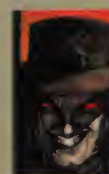
Marius Ghinea

1. Rise of Prussia
2. The Whispered World
3. Prince of Persia



Caleb

1. The Whispered World
2. Sam & Max 301
3. Din's Curse



BogdanS

1. Asus Eee PC T101MT
2. LG MB45E
3. Nox CoolBay Devil Edition



26 PRINCE OF PERSIA: THE FORGOTTEN SANDS

Reintoarcere în lumea de basm a celor 0 mie și una de nopți... de vară

RED STEEL 2

Sau cum trebuie să se poarte un shooter pe Wii

52



48 FINAL FANTASY XIII

© fantezie departe de a se fi sfârșit



18 FALLOUT: NEW VEGAS

Viva Las Vegas!



56 FIFA 2010 WORLD CUP SOUTH AFRICA

Singurul loc în care România poate deveni campioana mondială



56 THE WHISPERED WORLD

Fantasy și melancolie

JTFF

JOINT TASK FORCE

Joint Task Force nu a avut succes printre critici, mai ales din cauza unor aspecte legate de stilul general de joc al gameilor. Însă ce ne facem când jocul se adresează unei pătri nu neapărat mai puțin pretențioase, ci poate mai hardcore? Exact acelui grup de gameeri ne adresăm noi acum.

Se știe că progresul este în general rezultatul încercărilor prin care trebuie să treacă o societate în drumul său. Unul dintre motoarele cele mai eficiente în sprijinul acestui progres a fost războiul. Este un fapt recunoscut și băgat la cap de toată lu-

mea. Ei bine, deși cu toții suntem de aceeași părere, suntem în continuare mari doritori de Pace. Motivele sunt cât se poate de personale și au de-a face cu propria piele. Adevărul e că nu este frică de război pentru că echivalează cu încetarea din existență sau cu o viață de câine pe durata sa și, ca să fim și mai sinceri, mă îndoiesc că avem conștiința necesară pentru a ne pune problema binelui urmașilor. Individualismul acela arhetipal nu ne lasă să mergem prea departe cu gândul. Se pare însă că în ultimii 50 de ani unii oameni au găsit un compromis, și anume asigurarea păcii prin intermediul războiului. Este o sursă de progres de sine stătătoare care se autoîntreține, resursele investite fiind practic perfect justificate. Dacă Pace=Război, e clar că și Război=Pace, ceea ce e clar unde duce. Evenimentele se petrec în zilele noastre. Lumea a creat un detașament multinațional de luptă antiteroristă și de menținere a păcii cu numele de Joint Task



Force. Scopul declarat al acestui detașament este de a reuși acolo unde alții nu sunt în stare și de a-i aduce în fața legii pe cei răspunzători. Da, asta implică în general capturarea lor cu sângele în mișcare și nu asasinarea „justificată” legal. Evident, acest lucru nu e posibil, fapt demonstrat încă din a doua misiune. Motivul este simplu și anume acela că și JTF trebuie să execute ordine. Mai departe, cea mai mare problemă a acestui grup de „eroi” este că trebuie să-și asigure baza materială din fonduri proprii. Acestea sunt obținute din ducerea la bun sfârșit a obiectivelor unei misiuni. Bani se câștigă și se folosesc pe câmpul de luptă. Asta nu implică construirea de baze ca în orice RTS, ci achiziționarea de trupe care vor fi aduse instant pe câmpul de luptă. Însă... banii nu aduc fericirea, iar pentru ca lumea să plătească

e indicat să omiți a aduce în fața justiției pe unul sau pe altul. Interesant este faptul că pentru prima dată într-un joc a fost introdus „Efectul Media”. Acesta înseamnă faliment sau succes, în funcție de ce urmăresc civilii la televizor. Iar cum media are interese proprii... a menține o imagine pozitivă exclude detonarea carului 2 de reportaje, cum probabil veți avea tendința. Cert este că media e cu ochii pe voi și generalii ăia de sus cu ochii pe media... Așa că evitați asasinarea civililor, așa cum ați avea tendința citind cele menționate mai devreme.

Procesor 2 GHz
Memorie 512 MB RAM
Accelerare 3D 128 MB VRAM

08 ȘTIRI

PREVIEW

- 14 MEDAL OF HONOR
- 18 FALLOUT: NEW VEGAS

SPECIAL

- 22 GAMEDEV - INDUSTRIA DE JOCURI ȘI ROLURILE DIN CADRUL EI - PARTEA A IV-A

REVIEW

- 26 PRINCE OF PERSIA: THE FORGOTTEN SANDS
- 30 SAM & MAX 301: THE PENAL ZONE
- 32 RISE OF PRUSSIA
- 36 DISTANT WORLDS
- 40 DIN'S CURSE
- 44 THE SETTLERS 7: PATHS TO A KINGDOM
- 48 FINAL FANTASY XIII
- 52 RED STEEL 2
- 55 SUPREME COMMANDER 2
- 56 2010 FIFA WORLD CUP SOUTH AFRICA
- 58 FLOTILLA
- 60 THE MISADVENTURES OF P.B. WINTERBOTTOM
- 62 THE WHISPERED WORLD
- 65 ALTITUDE
- 66 LEAD AND GOLD: GANGS OF THE WILD WEST

- 68 ALICE IN WONDERLAND
- 70 DEATH TO RIGHTS: RETRIBUTION
- 73 SUPER STREET FIGHTER IV

INDIE

- 74 FROZEN SYNAPSE

RETRO

- 76 SONIC

FREE2PLAY

- 80 LORD OF ULTIMA
- 82 EASTERN FRONT
- 82 MECHWARRIOR LIVING LEGENDS

HARDWARE

- 84 GADGETURI
- 88 TEST COMPARATIV - ZĂMBEȘTE!
- 90 TESTE

LIFESTYLE

- 94 NEMIRA - DRAGONII HEOROT
- 94 FILM - IRON MAN 2
- 95 WWW.

DVD HIGHLIGHTS

Demo

Din's Curse / Full Ace / Island Hopping / Sam and Max 301 / The Whispered World

MODs

Eastern Front (Company of Heroes) / MechWarrior Living Legends (Crysis)

Media

Filme

Alpha Protocol / Blur / Bulletstorm / Call of Duty: Black Ops / F1 2010 / Naughty Bear / Singularity

Imagini

Bulletstorm / Hunted: The Demon's Forge / Test Drive Unlimited 2

Wallpaper

Blur / Nier

Screensaver

Prince of Persia

Driveri

ATI Catalyst 10.4 / NVIDIA ForceWare 197.45

Patch

Splinter Cell: Conviction v1.02

Antivirus

AVG Free Edition 9.0 Build 790a2730 / Trojan Killer 2.0.6.8

Freeware

7-Zip 4.65 / ATI TrayTools 1.6.9.1464 Beta / CCCP Codec Pack / RivaTuner 2.24C / Totally Free Burner 5.0

Shareware

DAEMON Tools Lite 4.35.5

EXTRA

Tiny Tanks Online (joc complet) / LEVEL DVD Finder

DIN'S CURSE

În Din's Curse putem explora vaste caverne subterane, spinteca monștri și rezolva quest-uri dinamice, evitând capcane. Vine cu 141 de combinații între clase de personaje și un număr infinit de orașe generate în mod dinamic.



EASTERN FRONT

Un excelent mod pentru jocul de strategie Company of Heroes, care ne expediază pe frontul rusesc al celui de-al Doilea Război Mondial.



SAM & MAX 301

A început un nou sezon! În primul episod al acestuia – The Penal Zone – Sam și Max împing și mai departe aventura.



MECHWARRIOR LIVING LEGENDS

Cine n-a auzit încă de MechWarrior, să audă! Să-și instaleze apoi jocul Crysis și să instaleze modul care readuce la viață legendele de altădată.



THE WHISPERED WORLD

Un joc de aventuri frumos care ne poartă într-o lume fascinantă. Jocul imbină armonios elementele fantasy cu tonuri melancolice pentru a da naștere unei povești impresionante, de proporții epice.



CALL OF DUTY: BLACK OPS

Următorul Call of Duty va fi mai bun sau nu va fi deloc.



TINY TANKS ONLINE (JOC COMPLET)

Un joculeț foarte simpatic și gratuit care ne invită să urcăm în tancuri și să supraviețuim în lupta online pe care o putem purta împotriva altor jucători.

Interfața DVD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acestuia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât și sub Windows NT/2000/XP/Vista/7.

Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme la funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL DVD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, redacția nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse.

DVD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virusilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky is 2010 (furnizat de Kaspersky Lab România) și BitDefender is 2010 (furnizat de BitDefender).

Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe DVD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective. Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă.

ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței DVD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!

NOTĂ

www.level.ro



TOM CLANCY'S
SPLINTER CELL
CONVICTION

DREPTATE.
RAZBUNARE.
CONDAMNARE.
Disponibil în magazine



ask
about
games
.com

askaboutgames.com

WWW.SPLINTERCELL.COM



XBOX
LIVE



ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD



Ubisoft a dezvăluit câteva detalii legate de Assassin's Creed: Brotherhood, primul joc al seriei care va avea multiplayer. În acest mod de joc, fiecare jucător va avea posibilitatea de a alege dintr-o gamă variată de personaje unice, fiecare dintre acestea având arme și tehnici de asasinare specifice clasei din care face parte.

În single player (15 ore de gameplay) vom intra din nou în pielea lui Ezio, devenit între timp Master Assassin, vom cutreiera Roma în lung și-n lat și vom lupta împotriva Ordinului Templierilor. Vom putea colabora din nou cu Leonardo da Vinci și Caterina Sforza și îl vom cunoaște pe Niccolo Machiavelli. Un aspect interesant în single player este acela că vom putea recruta și antrena asasiți, pe care îi vom putea trimite apoi în diferite zone ale orașului pentru a îndeplini diverse misiuni sau îi putem chema în ajutor atunci când avem nevoie. Cu banii câștigați din misiuni putem revitaliza economia orașului, atrăgând astfel populația de partea noastră, ceea ce va duce la deblocarea de noi facțiuni și misiuni.

Yves Guillemot, CEO Ubisoft, a dezvăluit într-o conferință de presă că multiplayer-ul noului Assassin's Creed, și anume Brotherhood, va intra în faza de beta test. Data la care va începe beta-ul nu a fost dezvăluită și nici platformele destinate testului. Guillemot a mai ținut să precizeze că mai multe dezvăluiri despre Brotherhood vor fi făcute la E3.

Reamintim că Assassin's Creed: Brotherhood va fi lansat în iarnă pentru PC, PS3 și Xbox 360 și este dezvoltat de Ubisoft Montreal în colaborare cu studiourile din București, Singapore, Quebec și Annecy.

Și pentru că tot vorbim de Assassin's Creed, Ubisoft a anunțat că cel de-al doilea joc al seriei s-a vândut în aproape 9 milioane de exemplare până la sfârșitul lunii martie.

FALLOUT: NEW VEGAS COLLECTOR'S EDITION



Bethesda a anunțat că va lansa o ediție de colecție a jocului Fallout: New Vegas. Acesta va conține un pachet de cărți de joc, poker chips, un DVD cu „Making Of” și cartea „All Roads” scrisă de directorul de creație de la Obsidian Entertainment și realizată în colaborare cu Dark Horse Comics. Din păcate, cel puțin pentru moment, Collector's Edition a fost anunțat doar pentru SUA și va costa 70 de dolari pentru PC și 80 de dolari pentru console.



TOM CLANCY'S H.A.W.X 2

Ubisoft declară că jocul Tom Clancy's H.A.W.X 2 se află în dezvoltare la studioul din București. Jocul este planificat să apară în toamna acestui an pentru Microsoft Xbox 360, Sony PlayStation3, Nintendo Wii și pentru PC.

„Cu peste un milion de unități vândute la nivel global, Tom Clancy's H.A.W.X a devenit unul dintre brand-urile de succes ale Ubisoft”, a declarat Bogdan Bridinel, Director creativ în cadrul Ubisoft. „Noul joc H.A.W.X este inspirat din cărțile Tom Clancy și va permite jucătorilor să re trăiască experiența intensă care a impus H.A.W.X ca un brand de succes.”

KING'S BOUNTY: CROSSWORLDS



Ucrainenii de la Katauri, părinții a două dintre cele mai îndrăgite jocuri care s-au perindat prin redacția LEVEL (King's Bounty: The Legend și King's Bounty: Armored Princess), nu s-au lăsat pe tânjală. Astfel, suntem informați că în țara vecină și din când în când prietenă ni se pregătește un expansion major (și standalone) pentru King's Bounty: Armored Princess. Împrecinatul se numește King's Bounty: Crossworlds și va atenta la timpul nostru liber cu două campanii noi (Champion of the Arena și Defender of The Crown) și cu un expansion masiv pentru campania din Armored Princess (quest-uri, vrăji și unități noi).

Am lăsat la urmă ce era mai bun și va mai anunțăm că ucrainenii de la Katauri au plecat într-un final urechea la rugămințile fierbinți ale fanilor seriei. Drept urmare, Crossworlds va fi lansat împreună cu un editor. Dacă e să dăm crezare comunicatului de presă trimis de 1C, va fi lansat în ultimul trimestru al anului 2010. Minunat, vom sărbători acest anunț cu o poză cu Amelie. Scâlțați-vă ochii...



EA VA LANSA...

Fiindcă nimic nu ne bucură mai mult ochii și spiritul decât o listă frumos ordonată, de preferință cu jocuri, vă informăm că Electronic Arts a dat publicității o asemenea listă care conține titlurile pe care le va lansa în anul fiscal 2011, mai exact în perioada 1 aprilie 2010 - 31 martie 2011. Fără alte comentarii, iată la ce trebuie să ne așteptăm:

1 aprilie - 30 iunie 2010

- Skate 3 (Console)
- Green Day: Rock Band [Distribution] (Console)
- APB / All Points Bulletin [Distribution] (PC)
- 2010 FIFA World Cup South Africa (Console, Handheld/Mobile)
- Tiger Woods PGA TOUR Online (PC)
- Tiger Woods PGA TOUR 11 (Console, Handheld/Mobile)

1 iulie - 30 septembrie 2010

- Need for Speed World (PC)
- NCAA Football 11 (Console)
- EA SPORTS FIFA Online (PC)
- Madden NFL 11 (Console, Handheld/Mobile)
- FIFA 11 (Console, Handheld/Mobile, PC)
- NHL 11 (Console)
- MySims SkyHeroes (Console, Handheld/Mobile)

1 octombrie - 31 decembrie 2010

- Medal of Honor (Console, Handheld/Mobile, PC)
- Crysis 2 [Co-Published] (Console, PC)
- Need For Speed Title TBA (Console, Handheld/Mobile, PC)
- EA Partners Game TBA [Distribution] (Console, Handheld/Mobile)
- EA SPORTS MMA (Console, Handheld)
- FIFA Manager 11 (PC)
- NBA Jam (Console)
- NBA Live 11 (Console, Handheld/Mobile)
- EA SPORTS Active Title TBA (Console)
- EA SPORTS Active 2.0 (Console, Handheld/Mobile)
- FAMILY GAME NIGHT 3 (Console)
- LITTLEST PET SHOP 3 Biggest Stars (Handheld/Mobile)
- MONOPOLY Streets (Console, Handheld/Mobile)
- Harry Potter TBA (Console, Handheld, PC)
- EA Play Game TBA (Console, PC)
- The Sims 3 (Console, Handheld/Mobile)

1 ianuarie - 31 martie 2011

- Dead Space 2 (Console, Handheld/Mobile, PC)
- Dragon Age Title TBA (Console, Handheld/Mobile, PC)
- Bulletstorm [Co-Published] (Console, PC)
- Need For Speed TBA (Console, PC)
- EA SPORTS Fighting Title TBA (Console, Handheld/Mobile)
- New Sims Title TBA (PC)
- Spore Title TBA (PC)



THE FORCE UNLEASHED II ÎN OCTOMBRIE

LucasArts anunța în decembrie la VGA că va lansa Star Wars: The Force Unleashed II. Dar de atunci nu a mai dat nicio informație legată de joc. De curând, producătorii au scris pe pagina de Facebook a jocului că The Force Unleashed II va fi lansat în data de 26 octombrie 2010. Platformele pentru care este dezvoltat jocul sunt PS3, Xbox 360, PSP, DS și Wii.

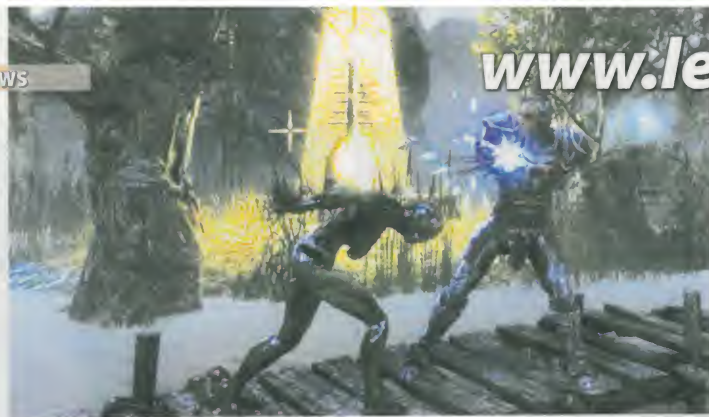
ACTIVISION, AURUL ȘI DLC-UL

Activision a declarat că primul DLC pentru MW2, Stimulus Package, s-a vândut în 17 milioane de exemplare. Vă reamintim că prețul acestui DLC este de 15 dolari. Astfel, Activision și-a mai umflat buzunarele cu peste 250 de milioane de dolari.

Repetăm, poate n-ați realizat enormitatea situației. Un pachet de cinci hărți (dintre care două le-ați mai întâlnit în primul Modern Warfare), „evaluat” de companie la aproximativ cincisprezece dolari/euro (cât o treime dintr-un joc AAA în care s-au pompat o groază de timp și fonduri și un sfert din prețul lui Modern Warfare 2), s-a vândut în șapte-sprezece milioane de exemplare deși internetul a luat foc când oficialii Activision au anunțat prețul. Și acesta e doar începutul, căci cei de la Activision au pregătit un al doilea pachet de cinci hărți (dintre care două... deja știți povestea), Resurgence Pack, care va fi lansat în data de 3 iunie și va costa tot în jur de 15 dolari (euro).

Vă dați seama, sperăm, că asistați la un moment istoric și că de-acum înainte ar cam trebui să vă luați gândul de la conținut gratuit, editoare de hărți, toolset-uri complexe și alte instrumente care oferă comunității posibilitatea de a crea conținut gratis și de calitate. Și când te gândești că totul a început de la o armură pentru cal de trei dolari. Am răs cu poftă și ne-am mirat cât tupeu pe ăia să ceară bani pentru un răhățel care poate fi creat de un fan în 10 minute. Little did we know...





TWO WORLDS 2

A anunțat pentru iarna lui 2009, amănat apoi pentru primăvara acestui an, RPG-ul Two Worlds II va sosi până la urmă abia la toamnă. Dezvoltat pentru PC, PS3 și Xbox 360 de TopWare Interactive și Reality Pump și distribuit de SouthPeak Interactive, jocul va fi lansat pe data de 14 septembrie în America, iar gamerii europeni îl vor primi trei zile mai târziu.

ACTIVISION ȘI BUNGIE ÎNCHEIE UN PARTENERIAT



Deși Activision trece printr-o perioadă nu tocmai favorabilă, din cauza scandalului cu Infinity Ward, asta nu-i împiedică să-și facă prieteni noi de joacă. Astfel, compania a încheiat un parteneriat de 10 ani cu Bungie, producătorul FPS-ului Halo. Acest parteneriat le oferă celor de la Activision drepturi exclusive de distribuție a viitoarelor titluri realizate de Bungie. Cu toate acestea, Bungie (crede că) va rămâne o companie independentă și își va dezvolta în continuare propriile IP-uri.

MAFIA 2 VA FOLOSI PHYSX

2K Games a anunțat că va implementa în Mafia 2 cunoscuta tehnologie PhysX oferită de NVIDIA. Toate cele trei versiuni ale jocului (PC, PS3, Xbox 360) se vor bucura de performanțele oferite de PhysX. În plus, versiunea de PC va avea suport pentru 3D Vision și va avea inclus și modulul APEX Clothing and Particle, care va reda cât mai realist exploziile și modul în care se comportă hainele personajelor. Uuuuu...



KINGS AND CASTLES VA FOLOSI STEAM

Am aflat din „jurnalul de bord” al producătorilor că strategia minune a studiourilor Gas Powered Games, Kings and Castles, va folosi Steam pe post de DRM. Și că va exista un beta probabil la mijlocul anului viitor. Atât, că altceva mai interesant n-au spus...



KANE & LYNCH ÎN BANDĂ DESENATĂ

După cum era de așteptat, IO Interactive încăleacă din nou pe trend și ne informează că a încheiat un parteneriat cu DC Comics pentru a produce o serie de benzi desenate ce-i va avea în prim plan pe Kane & Lynch, povestea concentrându-se asupra trecutului celor doi.

DEAD SPACE 2 MULTIPLAYER

După ce ne-a confirmat că Dead Space 2 va fi lansat și pe PC, EA a anunțat că Dead Space va avea și multiplayer. Echipa care a realizat primul joc a fost recrutată din nou special pentru a se ocupa de componenta de multiplayer.



STARCRAFT 2 CIUNTIT PENTRU COREENI

În numărul trecut vă informam că decadentul StarCraft 2 a primit ștampila AO (Adults Only) în Coreea de Sud. Pentru a ocoli acest rating (de care orice producător se ferește ca dracul de tămăie), Blizzard va edita masiv versiunea sud-coreeană a RTS-ului. Sângele va fi negru, se vor înlătura absolut toate referințele la fumat (ne și închipuim marine-ul din trailer cu o acadea în gură în loc de trabuc), iar limbajul va fi periat nițel. Se zvonește că, în paralel cu ediția editată (destinată categoriei de vârstă 12+), Blizzard va comercializa și versiunea normală. Adică aia care ne place nouă, păcătoșilor. Cu sânge roșu, fum de țigară și injurături...

JOCURI DE SEGA GENESIS PE PC



SEGA s-a gândit că n-ar strica să mai încaseze ceva bănuți pe spina clasicelor hituri de Genesis și va lansa în această lună (pe Steam și alte platforme de distribuție digitală) o serie de „vechituri” ca Golden Axe, Ecco the Dolphin, Comix Zone și Vectorman. La „doar” 2,99 dolari. Presupunând că nu le-ați jucat deja pe consola originală sau că n-ați auzit de emulatoare până acum (cazuri în care ne îndoiim că simțiți ceva când auziți de Golden Axe, de exemplu), stați cu ochii pe Steam...

OFERTĂ LIMITATĂ

www.chip.ro/librarie

ABONEAZĂ-TE pe UN AN la revista preferată și ai:

CHIP DVD	CHIP CD	LEVEL	PC-Practic	FOTO VIDEO
150.0 lei 112.5 lei	96.0 lei 72.0 lei	180.0 lei 119.0 lei	96.0 lei 75.0 lei	120.0 lei 95.0 lei



CARTEA
LA CEL MAI MIC PREȚ

www.chip.ro/librarie

OFERTĂ LIMITATĂ

ABONEAZĂ-TE pe UN AN la revista preferată și ai:

CHIP DVD	CHIP CD	LEVEL	PC-Practic	FOTO VIDEO
150.0 lei 112.5 lei	96.0 lei 72.0 lei	180.0 lei 119.0 lei	96.0 lei 75.0 lei	120.0 lei 95.0 lei



CARTEA
LA CEL MAI MIC PREȚ

NEMIRA
plăcerea lecturii

SURPRIZE DE LA SECOND HAND

Nu este prima și sigur nici ultima oară când cineva va avea surpriza să găsească și altceva decât conținutul obișnuit în cutia unui joc. Mai ales dacă este cumpărat de la SH. Noua descoperire s-a produs în Marea Britanie. Andy Brown i-a cumpărat fiului său de 4 ani, Riley, de la un magazin de jocuri la mâna a doua, o copie pentru Xbox 360 a jocului Fight Night Round 4. Puștiul a desfăcut liniștit cutia și după ce s-a jucat câteva minute s-a gândit să se ducă la tatăl său să-l întrebe ce e conținutul ciudat (marijuana amestecată cu tutun) din pungă pe care a găsit-o în cutie. Tatăl său s-a oripilat și, așa cum era de așteptat, și-a pus veșnica întrebare: „Dar dacă ar fi crezut că sunt dulciuri și ar fi început să mestece la ele?”. Ne întrebăm și noi ce fel de părinte îi cumpără puștiului său de patru ani Fight Night Round...

BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2 - 5 MILIOANE DE UNITĂȚI VÂNDUTE

Ea a dezvăluit că, de la lansare și până în prezent, Battlefield: Bad Company 2 s-a vândut în 5 milioane de exemplare pentru toate platformele, dintre care mai mult de 4 milioane au ajuns în casele gamerilor numai în prima lună. Astfel, după cum menționează EA, FPS-ul se clasează printre primele cinci jocuri din grădina proprie ce s-au vândut în mai mult de 4 milioane de exemplare în anul fiscal trecut, care s-a încheiat la sfârșitul lunii martie. Celelalte patru jocuri sunt: FIFA 10, Madden NFL 10, The Sims 3 și Need for Speed Shift.

INSURGENCY PACK - PRIMUL DLC PENTRU SPLINTER CELL: CONVICTION



Insurgency Pack este primul DLC pentru Splinter Cell: Conviction pe care Ubisoft l-a lansat pe 27 mai pentru PC și Xbox 360. Pack-ul costă 800 de puncte Microsoft sau 10 dolari și conține patru hărți noi - New Orleans, Portland, Salt Lake City și San Francisco - ce vor putea fi folosite în multiplayer, în modurile de joc Hunter, Face Off, Infiltration și Last Stand.



FABLE III PE PC

Dacă ați fost cuminți, de Crăciun veți primi de la Moș Molyneux versiunea pentru PC a lui Fable 3. De mult se zvonea că musiu Fable 3 se va scâldea în lumina tămbăduitoare a PC-ului, dar Microsoft s-a abținut să infirme sau să confirme respectivele zvonuri. Misterul s-a spulberat în 21 mai, când un comunicat de presă a scos capul dintre cețurile londoneze și a anunțat Venirea lui Fable al Treilea pe PC, atât în versiune digitală, cât și retail, la un preț de 40 de lire sterline (de fapt 39,99, dar noi nu mai punem botul la mânării din ăstea psihologice, nu-i așa?).

Fable 3 pentru X360 va fi livrat în două ediții, că așa-i stă bine jocului de generație nouă. Una standard, pentru sărăntoci, și cea Limitată și Prealuminată, care va conține un quest nou, o locație exclusivă, cărți de joc, o monedă sfințită, o nouă rasă de câine (Boxer) și un costum special. Un adevărat corn al abundenței care îi va ocoli pe posesorii de PC. Ei nu vor avea un Collector's Edition al lor și vor fi nevoiți să-și descarce (contra cost, desigur) conținutul extra...

SE VOR LANSA

ArmA II: Operation Arrowhead	PC	IDEA Games
The Sims 3 Ambitions	X360	EA
Darksiders	PC	THQ
Super Mario Galaxy 2	Wii	Nintendo
Prince of Persia: The Forgotten Sands	PC	Ubisoft
International Cricket 2010	PS3, X360	Codemasters

FOTO-VIDEO
DIGITAL

Muzeul Național Cotroceni



Expoziție de fotografie 3D

Povestea unui palat: Cotroceni

Fotograf Mihai Moiceanu

Centrul Comercial
Carrefour
BRAȘOV

20 mai - 18 iunie 2010

(L - V: 10.00 - 22.00; S - D: 9.00 - 22.00)

» Poți CÂȘTIGA unul dintre cele
100 DE PREMII + UN DISPOZITIV
DE FOTOGRAFIAT 3D» Vino la expoziție și primești
BONUS o revistă FOTO-VIDEO digital

detalii pe www.chip.ro

OFERTĂ LIMITATĂ

ABONEAZĂ-TE pe UN AN la revista preferată și ai:

CHIP

DVD

150.0 lei

112.5 lei

CHIP

CD

98.0 lei

72.0 lei

LEVEL

180.0 lei

119.0 lei

PC-Practic

96.0 lei

75.0 lei

FOTO VIDEO

120.0 lei

95.0 lei

UN JOC
COMPLET
LA CEL MAI MIC PREȚ

34.9 lei

9.98
lei

34.9 lei

9.98
lei

34.9 lei

9.98
lei

34.9 lei

9.98
lei

66 lei

9.98
lei

Parteneri:



CHIP



PC-Practic



BRAȘOVUL TĂU

Americanul, frate cu afganul

GEN SHOOTER PRODUCĂTOR EA LA DISTRIBUITOR EA
GAMES LANSARE 15 NOIEMBRIE 2010 ON-LINE WWW.
MEDALOFHONOR.COM PLATFORME PC, PS3, X360

Sunt fan al jocurilor cu pac-pac. Mi-au plăcut dintotdeauna. Chiar dacă nu este rândul meu să scriu unul dintre jocurile cu împușcături, fac pe dracul în patru să apuc să îl joc măcar un pic, cât să-mi fac o idee. Când vin jocuri cu pac-pac, e sărbătoare la noi la muncă. Fiecare trage mai abitir, de după colțuri și birouri.

Bineînțeles, sunt jocuri și jocuri. Dacă sunt cu pac-pac, nu înseamnă că sunt neapărat și bune. Dar câteva au rămas de pomină. Call of Duty și Medal of Honor sunt unele dintre cele mai așteptate și ne oferă cele mai frumoase momente, mai ales când ne apucăm de multiplayer.

Cu toate acestea, în momentul în care m-am pus pe documentat despre noul Medal of Honor, am fost foarte dezamăgit când am citit documentele lansate de cei de la EA. Atâta emfază, atâta laudă de sine și atâtea declarații sforăitoare încât a început să mi se cam acrească și de jocul ăsta. Un exemplu edificator pentru mine a fost unul dintre comunicatele de presă ce îl au ca erou pe lent colonelul Greg

Bishop. După ce au participat la o vizionare cu ușile închise a unui trailer siropos, militarul s-a ridicat în picioare și a declamat: „That right there gentlemen is the reason we are working with this team, and why the U.S. Army will continue to support Medal of Honor”. Și asta după un așa-zis moment de liniște religioasă ce a urmat după ultimele secvențe ale trailer-ului.

Sincer, mă așteptam la așa ceva la lansarea lui America's Army, într-un spațiu deschis unde toți participanții să se ude instant. De la lacrimi, evident.

Acum, să fim serioși, cine mai pune botul la așa ceva? Sau dacă chiar se întâmplă, cine nu privește sceptic scena, dându-și coate cu vecinul și arătându-l cu degetul pe fiorosul colonel ce lăcrimează la scene CGI?

sub dictatorul comunist ce comandă armate insensibile la plânsetele copiilor.

Cu toate acestea, poveștile care se vehiculează pe internet despre acest personaj de poveste nu sunt deloc plăcute. Se pare că omul este exact ceea ce arată, o mașină de ucis, o masă de mușchi guvernată de instincte animale din cele mai primare. Una dintre istorisirile care mi-au atras atenția a fost cea în care el este eroul a câteva zeci de violuri executate în satele eliberate. Un adevărat model de urmat.

Sunt deghizat în Omar Sharif

Cowboy

Un personaj insolit al scenei războiului din Orientul îndepărtat pare a fi unul dintre personajele principale ale acestui joc. Un soldat complet atipic, de parte de imaginea fercheșă a militarilor americani pe care îi vedem în toate filmele și la toate paradele militare de la televizor. Desprins parcă din filmele despre gherilele din junglele Americii de Sud, un bărbos cu statură de Hercule și cu niște ochelari de soare din filmele cu Bond, James Bond, Cowboy ne tratează cu spatele într-una dintre imaginile de prezentare ale jocului. Mai mult post-apocaliptic decât un soldat din trupele regulate, Cowboy este imaginea soldatului care nu dă doi bani pe autoritate și face totul pentru a salva satele de țărani de

Mai e mult până la Plaiul Foli?

Dă-te prins, Mărgelatule!

Băă, d-aceia văd tot Parisul!

Și totuși jocul

Dar să revenim la găștele noastre și în speță la americanii eliberatori în luptă cu forțele întunericului din Afganistan. Pentru prima oară în 11 ani, EA părăsește frontul celui

de-al Doilea Război Mondial, pentru a veni mai aproape de zilele noastre, și anume pe frontul din Afganistan.

Eroii sunt membrii unui detașament de elită numit Tier 1, care, se pare, sunt cei mai cei dintre cei mai cei ai celor mai cele armate ale trecutului, prezentului și, posibil, viitorului. Ce știi până acum despre ranger-i, pușcași marini, seal-i sau alte trupe de elită este nimic pe lângă ce vei afla despre acest Tier 1. Când Chuck Norris nu reușește să rezolve conflictul, intervin Tier 1 pentru a pune punctul pe i. Dar nimeni nu i-a văzut, nimeni nu-i cunoaște.

Și pentru că Tier 1 nu vrea ca la jucător să ajungă un produs care să fie prea îndepărtat de realitate, ei veghează asupra procesului tehnologic ce are loc în studiourile din Los Angeles și intervin de fiecare dată când EA

MEDAL OF HONOR

When you're in Texas look behind you



sare calul. Au grijă ca totul să fie 100% autentic, ca dialogurile să fie la fel ca cele de la ei din divizie, comportamentul să fie complet adecvat situațiilor în care se află și ca modul în care armele funcționează și sunt folosite să fie cât mai veridic posibil. Ce nu înțeleg este cum supervizează el procesul de creație dacă sunt atât de invizibili și intangibili. Se întâlnesc cu programatorii, le explică problema, iar apoi îi elimină și colegii rămași în viață realizează că undeva au greșit?

La fel ca în ultimele variante de Call of Duty, unde avem ocazia să jucăm mai multe personaje pe parcursul aceleiași campanii pentru a prinde cât mai multe puncte de vedere asupra conflictului, și cei de la EA au ales aceeași abordare. Pe parcursul misiunilor vom juca cu soldați ce fac parte din eșalonul Tier 1, dar și cu cei din armata regulată, fiind ba adevărați ninja moderni, ba răcni cu pantalonii rupți în fund. Acțiunile la care vom participa ba cu unii, ba cu alții, sunt numite sugestiv Scalpel și Slagdehammer (baros), exemplificând perfect tipul de acțiune. Fie ne vom infiltra ca Sam Fisher, fie vom alerga cu un tun pe umăr în stil Serious Sam.

Cu două motoare sub capotă

Un alt fapt interesant despre acest joc este că încorporează două engine-uri în aceeași carcasă.

Campania de single player va fi jucată pe un engine Unreal 3 puternic modificat, iar bucată de multi-player va rula pe engine-ul Frostbite, folosit de DICE



E d-al nostru? Sigur??

în seria Battlefield.

Deși motivele nu îmi sunt prea clare, într-un fel am cumva o garanție că jocul va excela atât în multiplayer, cât și în single player. De ce spun asta? Pentru că dacă se dau atât peste cap să alinieze două motoare diferite sub aceeași capotă, înseamnă că nu au fost mulțumiți de performanțele unuia când îndeplinea ambele funcții, dar nu au vrut să facă niciun compromis. Astfel de devotament nu poate decât să ne bucure, dar și să ne facă să ne întrebăm. Oare nu cumva Tier 1 a zis că nu este veridic și a amenințat cu tăierea primprejur a tuturor celor vinovați, iar producătorii, neîncrezători în îndemânarea chirurgicală a soldaților, au ales să facă lucrul până la capăt?

Produsul final va fi cel care ne va demonstra dacă alegerea făcută a fost și cea corectă, dar până în 15 noiembrie anul curent mai curge ceva apă pe Siret.

Koniec



Ok? Așa e bine?
Am intrat bine în cadru?

Windows®. Viața fără limite.
ASUS recomandă Windows 7.



IGNITE TRUE-TO-LIFE BATTLES ASUS SERIA G

Cu un design ce înfățișează reminiscențe futuristice ale unui robot războinic, ASUS G60Jx desfășoară o serie completă de armament tehnologic pentru a-ți oferi un puternic avantaj. Luptă împotriva forțelor întunericului cu tastatura chiclet iluminată și micșorează timpii de reacție cu reflexe rapide. Lovește înainte ca inamicul să reacționeze datorită tastelor de gaming dedicate. Tehnologia superioară EAX™ oferă o experiență cât mai apropiată de realitate și sunet CMSS surround iar împreună cu boxele Altec Lansing® premium poți simți fiecare pas nevăzut al inamicului. Echiptă cu procesor Intel® Core™ i7-720QM, ASUS G60Jx vine de asemenea cu placă video NVIDIA® GeForce™ GTS 360M ce dispune de tehnologia PhysX™ pentru un realism fizic în timpul jocului cât mai autentic. Bucură-te de nou ASUS G60Jx astăzi. Ai să descoperi că realitatea virtuală tocmai a devenit mult mai reală.



Intel, logo-ul Intel, Intel Core și Core Inside sunt mărci înregistrate ale Intel Corporation în Statele Unite și în alte țări.

Oblivion
cu zaruri

GEN RPG PRODUCĂTOR OBSIDIAN ENTERTAINMENT
DISTRIBUTOR BETHESDA LANSCAPE TRIM III / IV 2010
PLATFORME PC, X360, PS3

cărei angajați, după cum bine știți, se numără câteva personalități din defunctele Black Isle și Troika). De fier

să fii și tot nu-ți poți stăpâni un chicot de mulțumire când afli că Fallout s-a întors acasă, chiar dacă numai temporar și nu sub formă de sequel, ci de spin-off. E



Am bântuit prin ruinele vineții ale Washington-ului ca un strigoi radio-activ, am străbătut pustietatea postnucleară în lung și-n lat, am scotocit fiecare hrubă infestată cu mutații, fiecare buncăr, am fost la cumpărături prin fiecare supermarket înțesat cu mutații și alte lighioane desfrânate, totul în căutarea unui colțișor autentic de Fallout. N-am dat de el, în schimb m-am ales cu o excursie diluată, de weekend, într-un parc tematic Fallout. Tot e mai bine decât nimic, mi-am spus în gând, dar m-am hotărât să nu mai pun botul la hype ca o școlăriță care tocmai a descoperit rujul de buze. Dar cum scoteala de-acasă nu se potrivește cu cea din târg, am fost pus în fața unei situații dificile când am aflat că noua văcuță de muls a Bethesdei a fost trimisă la păscut pe pășunea celor de la Obsidian (printre ai



exista un orașel (pe care eu, un evanghelist al pustiei postnuclear, aflat la al patrulea playthrough, l-am șters de pe fața pământului în două zile de muncă asiduă) numit New Reno, opera acestui individ, Chris Avellone.

Obsidian-ului se va inspira, măcar puțin, din New Reno-ul lui Avellone, în special. Și din Fallout 2 în general. Chestiune deloc improbabilă, deoarece, după cum spuneam mai sus, deși nu chiar la nivelul lui Fallout 3, Fallout 2 este și el o colecție „campy” de chestii cool postapocaliptice.

„Să nu iei numele Atomului în deșert”

Fallout 3 a deschis cu o fascinantă naștere, „filmată” în cel mai autentic first person. New Vegas ridică miza dramatică și plusează cu un deces. În inima deșertului, desigur, căci acolo se consumă dramele celor consumați de patimile Vegas-ului. Și dacă tot veni vorba de Vegas, probabil ați observat din screenshot-uri cerul acela albastru, scos parcă din cântecele pionierești, și culorile ceva mai optimiste și mai vesele, iar acum vă mirați de ce

drept, gândul că New Vegas va folosi același motor grafic și că Bethesda are drept de veto (deși anumiți oameni de la Obsidian ne asigură că stăpânii francizei nu-și vor băga nasul prea adânc în Vegas) îți mai taie entuziasmul, dar totuși... Chiar dacă ați fost dezamăgiți crunt de Fallout 3, nu vă bucurați măcar puțin că Josh Sawyer, Chris Avellone & company lucrează la un Fallout? Un Fallout plasat pe Coasta de Vest, ca'n vechime, un Fallout cu dialoguri și povești marca ex-Black Isle/ex-Troika/Obsidian?

New New Reno

Lui Fallout 2, primul la care a lucrat Chris Avellone, i s-au reproșat destul de multe. Lipsa unei viziuni unitare, abuzul de glumițe și referințe la cultura pop și multe alte mici scăpări pe care nu le mai amintesc aici l-au păstrat în umbra fratelui său mai bătrân și mai înțelept. Până și mie, care l-am jucat până mi-a venit rău, mi s-a părut sub nivelul primului (și pe-atunci nu eram nostalgic, atenție). Ei bine, ca să grăbim concluzia, în Fallout 2

Încă se mai discută aprins despre efectele prezenței Sătcului Păcatului (o locație pe care nu era obligatoriu s-o vizitezi) în mythos-ul „falloutian”, însă cred că putem cădea de acord că New Reno era o locație interesantă și bine gândită. În acest adevărat cuib al păcatului existau câteva „famigii” care se luptau pentru putere, fiecare avea propria linie de quest-uri, liderii mafioți puteau fi asasinați subtil în cel puțin trei moduri diferite (din greșală, zilele trecute am descoperit o nouă metodă să-i iau piuitul tătucii Wright), iar dacă aveai ce-ți trebuie, puteai deveni star porno și campion la box.

Una peste alta, am petrecut câteva ore bune în New Reno, unde m-am distrat pe cinste. Acum poate vă întrebați de ce am amintit de New Reno? Răspunsul este extrem de simplu: m-aș declara mai mult decât mulțumit dacă New Vegas-ul



noul Fallout arată ca un western. Sincer, în loc să mă bucur la gândul că și vechile Fallout-uri aveau un aer mai de Vestul Sălbatic Radioactiv și că va exista un Fallout inspirat

din Fallout, și eu m-am mirat puțin. Nu pentru mult timp, căci explicația n-a întârziat să apară. Aflăm că rachetele nucleare au cam ocolit Vegas-ul, iar orașul în care viciul este ridicat la rang de politică locală a scăpat cu răni minore. Nu am aflat exact cum de tocmai lăcașul de cult al celor șapte păcate capitale a rămas în picioare, dar bănuiesc că bombardelele chinezești îndreptate către Vegas au nimerit într-un cazinou unde și-au pierdut focurile la ruletă. Sau, poate după o noapte de beție cu plutoniu, s-au căsătorit în fața Domnului și a lui Elvis

Companion Wheel



Ghoul



Presley, iar acum trăiesc visul american într-un siloz cu gard alb din suburbii. Nimeni nu poate ști cu siguranță. Important e că Vegasul a rămas relativ intact și, aparent, este un oraș mult mai vesel, cu un look ceva mai optimist decât ruinele gri ale Washington-ului.

Dar cine credea că lumina tămăduitoare a Atomului a reușit să vindece omenirea de vechile ei patimi s-a înșelat amarnic. Vă aduc aminte că New Vegas începe la trei ani după evenimentele din Fallout 3, cu personajul vostru care zace aproape mort, cu nițel plumb în scăfărlie, într-un mormânt puțin adânc, de tip mafiot. Individul alături de care veți cutreiera deșertul Mojave „postbelic” este descoperit de un roboțel prietenos și transportat de urgență în „cabinetul” lui Doc Mitchel, „vrăciul” unei comunități locale. Acolo, după un scurt episod de „configurare” a personajului, vei fi trimis, probabil, într-o misiune de extremă importanță pentru societatea postapocaliptică, pentru facțiunile care se luptă pentru putere în micul univers New Vegas, sau, de ce nu, pentru ilustrația personoană.

Knights of the New [California] Republic

Am discutat mai sus foarte puțin de familiile mafioate din New Reno. Fiindcă nu se putea ca Reno să fie mai cu moț decât fratele său mai mare, în New Vegas puterea e disputată de New California Republic (o cunoștință mai veche a fanilor seriei), Caesar's Legion (negustori de sclavi) și... New Reno. Iar unde sunt facțiuni, e musai să fie pus la punct și un sistem de reputație ceva mai răsărit decât Karma cea anemică și degrabă schimbătoare din Fallout 3. Știi și tu cum funcționează treburile în lume, tu îi ajuți pe ei îndeplinindu-le misiunile (sau, în cazul unui quest cu soluții multiple, alegând rezolva-

rea cea mai favorabilă), ei te ajută pe tine (alte quest-uri, premii în bani și obiecte etc.). Iar dacă scazi prea mult în ochii lor, nu prea e recomandat să le apari zămbitor în față. Într-un demo aruncat de Bethesda în ochii presei, a fost prezentat un quest care presupunea redirectionarea energiei produse de o centrală solară, Helios, către NCR sau Caesar's Legion. Soluția cea mai spectaculoasă a fost, desigur, să furnizezi energie unui soi de... laser orbital (și eu care credeam că lansatorul nuclear „de mână” e o idee stupidă) al cărui „efect” îl poți observa într-un screenshot de pe aici.



Veniți de luați lumină!

Cred că a sosit momentul să discutăm puțin și de porțiunea de pac-pac, având în vedere că am pomenit de tunulețul orbital. S-a umblat puțin la VATS (în sensul că vor exista câteva atacuri speciale), vor fi introduse o serie de pușcoace noi (care pot fi modificate pe ici, pe colo, fiecare „unealtă” modificată având propriul său model), vei putea da ordine directe companionilor (căci va exista o mână de NPC-uri recrutabile) și așa mai departe. Nu zăbovesc prea mult, deoarece am considerat că în sistemul de luptă din Fallout 3 e loc doar de mai bine, deci orice modificare adusă sistemului nu prea are cum să fie decât un pas înainte. Semnalez, de asemenea, și apariția unui mod Hardcore (pentru cei nemulțumiți de dificultatea lui Fallout 3), în care muniția trage la cântar (deci adio vagoane de obuze în inventar), stimpack-urile nu te însănoțesc instant, iar rănile adânci nu pot fi „reparate” decât de un doctor. So far so good...

Vorba dulce în deșert te duce

În etapa de pregătire a articolului am fost puțin intrigat de cât de puțină atenție a fost acordată dialogurilor. Ori se presupune că oamenii de la Obsidian vor livra ceva de calitate (și eu mă bazez pe asta, ce-i drept), așa că nu se mai deranjează nimeni să-l întrebe ce ne pregătesc la capitolul ăsta, ori vorbăria nu mai prezintă interes decât pe forumuri. S-a discutat despre lasere orbitale, Dinky Dinozaurul, VATS, „da' poți să-l împuști în oo?”, dar n-am văzut decât foarte puține informații despre dialoguri și storyline. Atributele și skill-urile vor fi folosite ceva mai des în dialoguri, iar fiecare opțiune de dialog condiționată de un anumit skill va beneficia de două texte. Unul apare atunci când treci cu bine de skill check, altul va fi afișat în caz

contrar. Mă gândesc la ceva în genul lui Planescape Torment (sau vechile Fallout-uri), unde dialogurile erau mici puzzle-uri peste care nu puteai trece cu „quicksave-quickload”. Îmi place mai mult sistemul ăsta, în care nu poți vedea, auzi și citi totul în primul playthrough. Probabil ar fi prea mult dacă aş cere dialoguri speciale pentru personajele cu inteligență mică, dar cum speranța moare ultima...

Viva New Vegas

Nu mi-a prea plăcut direcția pe care Bethesda a imprimat-o seriei, dar, ca să fiu sincer, i-aș fi iertat multe



unui Fallout 3 cu dialoguri mai bune și poveste mai faină. Obsidian promite că va pune mai multă „cărniță” pe scheletul Fallout 3 transformând New Vegas în acel Fallout 3 cu dialoguri mai bune și poveste mai faină. Sunt curios ce-o să ie iasă. Dacă n-ai avut absolut nicio problemă cu Fallout 3, ignorați ce-am spus mai sus și bucurați-vă nespun, căci adevărul vă zic vouă, New Vegas va fi „teh shit!”. Faceți precomandă. Acum!

GameDev

LECȚIA NUMĂRUL PATRU

Industria de jocuri și rolurile din cadrul ei - Partea a IV-a

Conform curriculum-ului acestei rubrici, în numărul curent am promis că detaliez job-ul de level designer. Însă această titlatură este una ușor întinată de propria-mi experiență și nu se regăsește neapărat în orice studio de jocuri. De fapt, cuvântul „design” poate fi găsit în descrierea atâtor funcții și este atât de alunecos, încât nu prea are sens să fie categorisit într-un mod sau altul, în ciuda miilor de cărți și articole care s-au scris pe această temă. Așadar, cred că cel mai bine ar fi să începem cu noțiunea generală de design, astfel încât să poți desprinde singur concluziile referitoare la ceea ce implică un astfel de job într-un studio de jocuri.

Înainte de toate, mă simt dator să precizez că probabil cel mai râvnit post într-un studio de jocuri este acela de game designer, și asta din cauză că majoritatea celor care își doresc o astfel de carieră au o perspectivă complet greșită asupra ei. Cei mai mulți își închipuie că rolul unui designer este să „viseze” jocul și să dea directive mai mult sau mai puțin explicite întregii echipe, astfel încât „vizul” lui să devină o realitate. Prea puțini însă au fost într-o poziție similară (nu neapărat în industria jocurilor) sau măcar au citit suficient încât să realizeze ce

implică această muncă de fapt. Dacă ar fi să aleg vreun post dintr-un studio de jocuri care implică ideea de stat cu picioarele pe birou și mâinile sub cap, imersat într-un univers imaginativ și gândindu-mă la vraja accesibilă prin butonul de I Win, postul de game designer ar fi cu siguranță ultimul pe lista mea.

Nu intenționez să spun că designul de jocuri nu este o ocupație creativă. Din contră, este atât de creativă încât cel mai des te pierzi în detalii, forțat de echipa care vrea precizări tehnice clare, de restricțiile hardware sau chiar de propria persoană, care își dă seama că unele idei sunt plauzibile și altele ba. Când vine vorba însă de o definiție a designului de jocuri, răspunsul este foarte la îndemână: 43 (că 42 a fost luat de Douglas Adams). Deeci...

În context

La începuturile acestei minunate industrii, adică acum circa 35 de ani, noțiunea de „game designer” nu exista. Această funcție – de a prelua o idee sau un concept și de a o transforma în specificații suficient de bine definite pentru a fi implementate într-un produs software – era îndeplinită de obicei de către principalul pro-

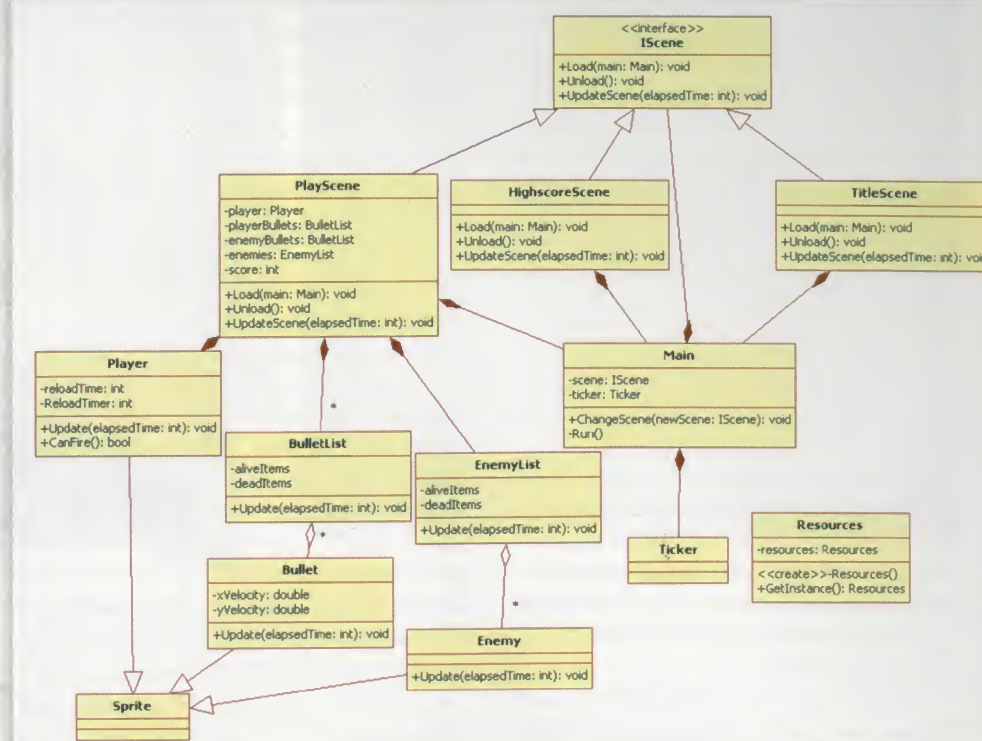
gramator sau de către toate persoanele care formau echipa (un număr de altfel foarte restrâns). În acele timpuri, jocurile erau mai mult forme conceptuale de divertisment, incomparabile cu ceea ce avem astăzi la dispoziție. De atunci și până în zilele noastre, complexitatea jocurilor a crescut considerabil și, odată cu ea, și numărul persoanelor implicate în acest proces. Implicit, s-a creat și nevoia de designeri, care ulterior s-au specializat în funcție de necesitățile industriei și de cerințele jucătorilor.

Designerii sunt cei care definesc toate aspectele unui joc într-un limbaj înțeles de toți membrii echipei și într-o manieră care să ilustreze cât mai bine cerințele jucătorilor. Dificultatea cea mai mare a muncii unui designer constă în mediarea acestei relații, un aspect care devine din ce în ce mai important pe măsură ce industria are tendința de a ghida game designerii către un rol care începe să includă și caracteristici de marketing. Cu alte cuvinte, un designer modern trebuie să se gândească la aspectele comerciale ale produsului pe care îl creează și chiar și la mecanisme care ar putea aduce venituri permanente – cum ar fi mecanismele de microtranzacții din cele mai recente MMO-uri.

Pe de altă parte, designerii sunt cei de la care por-

nesc specificațiile pentru orice bucată de cod, orice asset, orice direcție artistică și cei la care se întorc rezultatele fiecărei echipe. Ei sunt cei care fac și desfac un joc, funcționând la începutul proiectului ca generator de muncă pentru fiecare membru al echipei și, la finele proiectului, ca filtru prin care trece tot conținutul creat și respectiv ca cel care pune laolaltă tot ce a fost creat pentru a oferi jucătorului o lume funcțională și plăcută.

Indiferent de vechimea funcției de game designer, noțiunea aceasta există de multă vreme, atât ca formă, cât și ca fond. Orice joc are propriul set de reguli și pro-



pria lume în care se desfășoară, indiferent dacă este digital sau fizic. Șahul are mecanici și „level design” la fel de mult ca oricare alt joc de pe piață, în ciuda particularităților sale.

Data fiind continua expansiune a complexității jocurilor, și departamentul de design experimentează o creștere și structurare continuă. Există multe tipuri de designeri azi, dictate de regulile interne ale studioului, genurile de jocuri pe care le creează, publisherii care finanțează jocul, marketingul care analizează piața sau comunitatea care a jucat titlurile deja publicate.

Clarificări structurale

Conform Wikipediei, designul este planul care stă la baza creării oricărui obiect sau sistem. În industria jocurilor, designul se referă în cea mai mare parte la „plănuierea” conținutului și a regulilor unui joc, ceea ce im-

plcă lumea în sine, povestea și mecanicile care vor defini ulterior experiența clientului. În funcție de jocul care este dezvoltat, definiția de mai sus ilustrează un volum mai mic sau mai mare de muncă, volum care dictează și structura departamentului de design din cadrul unui studio de jocuri.

În mod tipic totuși, unele categorii incluse în această definiție pot fi separate prin metoda de lucru folosită. Există designeri „arhitecți” și designeri „construcitori”. Designerii „arhitecți” sunt responsabili de definirea cât mai clară a tuturor elementelor implicate într-un joc. Prin această definire clară mă refer în mod special la documente de design care, alături de multe mii de cuvinte, conțin desene, scheme, concepte și orice alt element care poate ilustra un element al jocului respectiv, fie el univers, mecanică, personaj sau chiar tendință artistică. Designerii „construcitori” sunt cei care pun laolaltă munca întregii echipe, atât din punct de vedere vizual, construind niveluri sau evenimente în joc, cât și din punctul de vedere al gameplay-ului, construind linii narative, mecanici sau balansând întregul conținut. În funcție de amplitudinea jocului în dezvoltare, un designer poate fi universal sau specializat pe o anumită ramură a acestui domeniu.

Lăsând la o parte definiția mea conceptuală, clasificările „documentate” de design într-un studio de jocuri sunt următoarele:

Lead Game Designerii sunt cei care pun jocul la cale, fiind responsabili de întregul design al jocului și coordonând adesea o echipă de designeri specializați. Ei prestează mai mult o muncă de management decât una de design propriu-zis.

Game Designerii sunt cei care definesc în scris (chiar dacă scrisul implică și scheme, desene, tabele, formule) orice detaliu, oricât de mic, al jocului în dezvoltare. Munca lor, coordonată de lead game designer, se exprimă în ceea ce se numește un Game Design Document (GDD). GDD-ul este un document oficial pe



baza căruia jocul este evaluat de o pleiadă întreagă de oameni, cum ar fi cei care finanțează proiectul, dar și persoanele responsabile de validarea jocului și clasificarea acestuia de organizații oficiale cum ar fi PEGI, ESRB, Microsoft, Sony, Nintendo și așa mai departe. GDD-ul este cel puțin la fel de important și pentru întreaga echipă, deoarece constituie un soi de constituție a întregului joc, pe baza căruia se construiesc toate elementele din universul dat. În fine, dacă jocul va fi testat de o echipă separată de QA, GDD-ul devine principalul ghid după care se testează întregul proiect.

Level designerii sau world designerii, așa cum sunt clasificați de întreaga comunitate, sunt cei care creează nivelurile unui joc, fie ele de dificultate sau hărți în sine, bucăți care formează „scena” întregii acțiuni a jocului – însă job-ul implică mai multe decât o bună cunoaștere a editorului ales sau creat de studio și un ochi pentru peisaje bine create. De exemplu, level designerii sunt cei care adaugă resurse pe o hartă, care plasează mobii, NPC-uri, care definesc coliziunile unei hărți sau care plasează la indicațiile altor designeri punctul din care jucătorul pornește în aventura jocului în cauză.

Content designerii sunt cei care definesc în detaliu toate personajele din lumea unui joc, toate liniile narative urmate de jucător, toate quest-urile, mobii sau item-urile care vor fi disponibile jucătorului și așa mai departe. În jocurile extrem de bogate în conținut, cum ar fi RPG-urile, content designerii sunt specializați în funcție de conținutul de care se ocupă. Spre exemplu, există item designeri care definesc evoluția „averii” jucătorului de-a lungul jocului, „durata de viață” a unui item (cât timp va fi acesta folosit de jucător), disponibilitatea sa în lume și așa mai departe. De asemenea, mai bine cunoscuți sunt quest designerii, care NU sunt responsabili neapărat de măiestria literară a unui text de quest (adesea, aceste texte sunt create de scriitori contractați special pentru acest job), ci de desfășurarea quest-ului în sine, ceea ce înseamnă plasarea NPC-urilor, scriptarea evoluției quest-ului (dialogurile, interacțiunile), definirea resurselor necesare pentru a completa quest-ul și plasarea

acestora în lume, definirea succesului sau a eșecului unui quest și liniile ce pot fi urmate în urma acestui rezultat.

System designerii sau creatorii de mecanici sunt „contabilii” tagmei, cei care se joacă cel mai mult cu numerele care determină chestiuni precum desfășurarea luptei, damage-ul provocat de un mob sau damage-ul jucătorului, balanța între acțiuni, clase, mecanici, item-uri, șanse de drop, recompense și câte și mai câte.

Mecanicele jocului stau la baza interacțiunii jucătorului cu mediul și definesc tot ceea ce va putea fi ulterior controlat de jucător. System designerii sunt cei care creează matematica jocului și regulile care definesc fiecare aspect cu care jucătorul poate interacționa.

Encounter designerii sunt cei care definesc momentele cheie dintr-un joc sau nivel de joc, de la orchestrarea zonelor populate cu inamici și până la „bătăliile” definitive pentru joc în cauză. Alături de ei, designerii de instanțe sunt un soi de level designeri responsabili pentru crearea terenului care oferă suport pentru un anumit tip de joc (da, aceste două funcții sunt întâlnite la echipele care dezvoltă MMO-uri).

Designerii de interfețe (sau, mai bine spus, de interacțiune) sunt cei care creează atât meniurile, cât și HUD-ul (head-up display) jocului, mai precis butoanele la care jucătorul are acces și funcționalitatea acestora. În funcție de nivelul de complexitate al jocului, dar și de platformele pe care acesta este disponibil, munca acestor designeri poate fi extrem de dificilă, fiindcă interfața este „mână” jucătorului în joc și trebuie să fie la fel de accesibilă și ușor de înțeles și utilizat. Dacă este să luăm în calcul și ultimele platforme puse la cale de Microsoft și Sony, acești designeri au în față un viitor cel puțin interesant. Una este să gândești și să plasezi un buton pentru un joc de PC, alta pentru un joc de console, alta pentru un dispozitiv cu touchscreen și alta pentru un motion sensing device cum este controller-ul de Wii.

Alți designeri sunt cei definiți de necesitățile jocului și studioului în sine, iar în această industrie se aplică regula „câte bordeie, atâtea obiceiuri”, fiindcă fiecare joc în parte are particularitățile proprii și deci cerințe de design diferite. Există loc de creativitate până și în definirea unei anumite specializări de design.

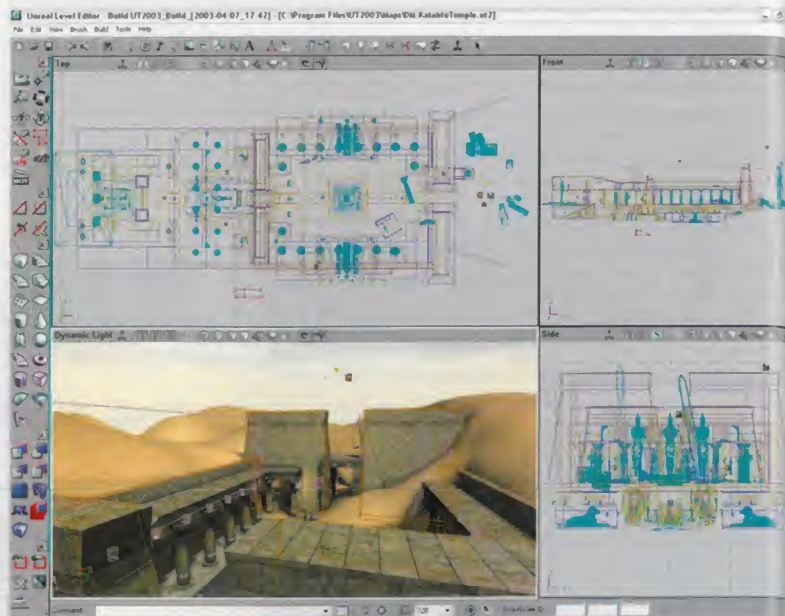
Design și... design

Departamentul de design (acela care include orice tip de designeri) are funcționalitate (cel puțin) dublă: de a acționa ca cel mai pretențios jucător sau, mai bine spus, ca avocatul viitorilor fani, iar cea de-a doua, de a interacționa cu toți membrii echipei pentru a transforma conceptele în realități, fie ele și virtuale.

Nu știu care dintre cele două roluri este mai dificil; viitorii jucători au beneficiul de a nu se afla zilnic pe capul designerilor, însă acest rol este mai mult decât bine îndeplinit de cei care finanțează jocul, care se întâmplă des să dicteze conținutul și funcționalitatea jocului. Echipa însă este mereu aproape de designeri, fiecare cu cerințele proprii și în mod egal de dificile.

Când designul conceptual al jocului a fost stabilit (sau, mai precis, jocul a trecut de stadiul de pre-produție), documentele de design sunt distribuite echipei și fiecare aspect al jocului intră în faza de producție. Programatorii codează mecanicele, artiștii desenează toate aspectele grafice, de la butoane la texturi, modelatorii construiesc modele, animații, scene, iar specialiștii de sunet creează voci, melodii, efecte sonore. Fiecare dintre aceștia va avea cel puțin câteva sute de întrebări pentru designeri de-a lungul proiectului. Câteva sute de întrebări pe săptămână, mai precis. Astfel, pentru a-ți face o idee inițială de interacțiune cu restul echipei, iată un exemplu:

Alături de prezentări constante ale jocului și experiența pe care acesta o va propune jucătorului, echipa



de management va cere mereu planuri, estimări și actualizări pentru a putea ține cont de desfășurarea proiectului.

Programatorii vor cere detalii în legătură cu toate aspectele jocului, pentru a putea determina modul de implementare și a evalua munca necesară.

Echipa 3D va avea nevoie de liste exacte cu numărul de modele care vor fi necesare în joc, de la elemente de decor și până la cele mai mici obiecte disponibile în joc. În plus, în funcție de modul în care vor fi folosite modelele, va exista și o evaluare a numărului de versiuni pentru fiecare model în parte (în funcție de nivelul necesar de detaliu, unele modele sunt create în mai multe versiuni de poligoane). De asemenea, pentru elementele ce urmează să fie animate, vor fi necesare liste de mișcări, pentru a putea evalua scheletele modelelor, respectiv animațiile necesare.

Echipa 2D va cere și ea lista tuturor elementelor care vor constitui conținutul jocului, pentru a evalua necesarul de texturi și specificațiile acestora. În plus, ei mai au nevoie de o estimare a artwork-urilor pentru logo, ecrane de încărcare, încadrarea artistică a jocului, necesarul de meniuri, butoane, tooltip-uri și icon-uri.

Specialiștii în efecte vizuale vor necesita o evaluare a efectelor din joc, de la explozii și până la efecte de coliziune, de la vremea ilustrată în niveluri care ar putea im-

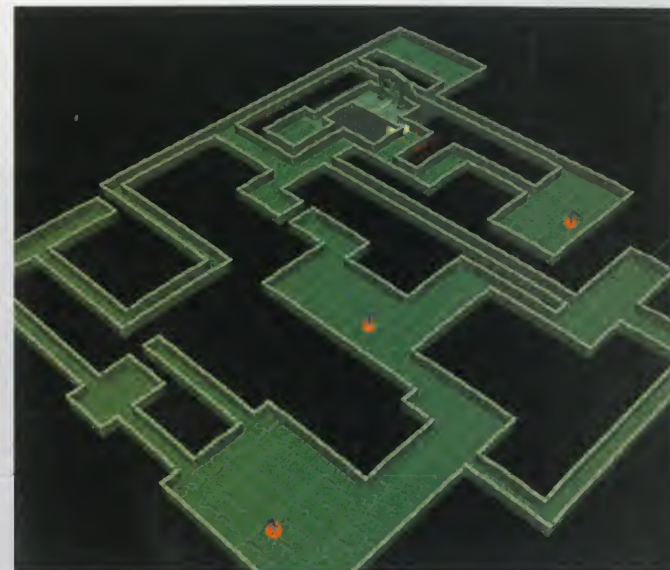
plica fulgere sau stropi de ploaie și până la efecte de meniuri.

Sound designerii vor cere direcții în legătură cu necesarul de clipuri muzicale, de la muzica din meniuri și până la melodiile care vor fi disponibile în diversele moduri și stări de joc. În plus, cum ei vor fi responsabili de prelucrarea audio a vocilor, vor cere și detalii despre necesarul acestora.

Specialiștii în efecte de sunet vor avea nevoie de detalii precum elementele sau interacțiunile care necesită zgomot (mersul avatarului, fuga avatarului, sunete de combat) în diversele situații de joc, precum și aspectele generale ale jocului care vor avea nevoie de compo-nentă sonoră, de la tunetele unei furtuni și până la sunetele care anunță un mesaj, deschiderea unui meniu, apăsarea unui buton și așa mai departe.

Tools of the trade

În funcție de specializarea aleasă, fiecare designer va avea propriul set de „unelte” cu care va lucra zilnic. Evident, editoarele de text și programele de calcul tabelar sunt o cerință absolută la orice loc de muncă ce implică folosirea unui calculator, dar materialele generate de designeri trebuie să exceleze din punctul de vedere



al prezentării, atât pentru a face munca echipei mai ușoară, cât și pentru că urmează să fie trimise finanțatorilor și altor entități care vor fi mai devreme sau mai târziu implicate în procesul de dezvoltare al jocului. Deci când spun că un designer trebuie să cunoască, spre exemplu, suita Microsoft Office, nivelul de cunoaștere al acestuia este indicat să fie unul avansat. Spre exemplu, mecanicele care stau la baza jocului pot fi definite în Excel, pe baza formulelor matematice și a graficelor generate, în vreme ce prezentarea layout-ului de meniuri este cel mai ușor exprimată prin diagrame generate de Visio. Programe de desen pot fi și ele des utilizate, pentru a genera schițe și concepte care vor fi folosite atât intern, cât și pentru prezentarea externă a proiectului.

Level designerii folosesc editoare de nivel care dispun de numeroase funcționalități adiționale creației efective a unei hărți de joc. Tot ei generează și script-uri care setează modul de desfășurare a acțiunilor orchestrate din jurul unui jucător, plasează AI-uri și puncte de spawn și setează zone de trecere și zone restricționate ale hărților, care permit sau nu jucătorului să acceseze o anumită arie.

Quest designerii pot folosi și ei editoare similare cu cele de nivel, care însă permit crearea de dialoguri, generarea de scheme de dialog, plasarea personajelor cu care jucătorul va interacționa sau orchestrarea completării efective a unui quest prin plasarea elementelor necesare acestuia.

System designerii pot folosi, alături de programe de calcul tabelar, numeroase generatoare de funcții, simulatoare sau editoare matematice care să le permită crearea și evaluarea unei mecanici și a posibilităților de îmbunătățire (tuning) ale acesteia. Toate mecanicele jocului trec constant prin numeroase procese de tuning, atât de sine stătător, cât și împreună. Mecanicele și mai ales tuning-ul acestora definesc procesul general de echilibrare a dificultății jocului.

În esență, ca designer vei ajunge mai devreme sau mai târziu să cunoști în detaliu aproape toate uneltele folosite de echipă. Pentru a-ți asigura un bun început în această carieră, este bine să ai experiență cu cel puțin un editor și să fii familiar cu scripting-ul (majoritatea editoarelor dispun și de funcționalități de scripting).

Va urma



Nisipuri mișcătoare

PRINCE OF PERSIA

THE FORGOTTEN SANDS

De-a lungul timpului am avut parte de un număr important de titluri ce poartă numele Prince of Persia, însă doar unul a reușit să mă introducă în atmosfera celor O mie și una de nopți cu adevărat – The Sands of Time, iar întâmplarea se petrecea în anul 2003. Jocul avea să se transforme în trilogie,

însă niciun titlu din noua serie nu avea să-i egaleze performanța. În 2008 franciza a născut apoi un nou titlu, intitulat simplu Prince of Persia, iar speranța a renăscut. Era însă vorba doar de o nouă abordare și un nou concept, cel mai probabil un experiment care nu a reușit să mă convingă. Elementele de platforming care au făcut

din Prince of Persia o bijuterie a genului dispăruseră. Lipsea provocarea. Dar iată că, în tandem cu lansarea peliculei cinematografice cu același nume, ce reproduce pentru marele ecran evenimentele din The Sands of Time, a răsărit un titlu nou. Nu are nici cea mai mică legătură cu filmul care, între noi fie vorba, nu prea cin-

Ca musca pe perete

This... is... Persia!

REVIEW

Alergând pe-o apă

stește numele pe care îl poartă, ci încearcă să spele păcatele fratelui său din 2008, un joc nici pe departe la fel de distractiv precum cel ce a relansat în 2003 franciza. Să vedem dacă reușește.

cum să devină un conducător și comandant de oști puternice. În schimb, se grăbește să-l caute pentru a-l ajuta să scape și să pună apoi cu botul pe labe armata invadatoare, care cucerește zid după zid, distrugând tot ce îi

iese în cale. Și reușește, se reîntânește cu Malik, moment în care află planul acestuia de a respinge și alunga definitiv dușmanul de la hotare – acela de a dezlănțui împotriva lui armata adormită de schelete ambulante a Regelui Solomon. Necazul e că forța pe care o eliberează nu are nici cea mai mică intenție să-l

Șmecheria e să nu privești în jos

Înapoi la origini

Spre surprinderea mea, toate îndoielile pe care le aveam înainte să-l iau la descântat au dispărut imediat ce am început să joc. Și uite așa am aflat că The Forgotten Sands nu continuă evenimentele din trilogia The Sands of Time, nici măcar nu le precede. În loc să facă asta, noul Prince of Persia încearcă să umple puțin din spațiul lung de șapte ani ce desparte The Sands of Time de urmașul său direct, violentul și sângerosul Warrior Within.

Acțiunea se petrece într-un moment în care Prințul decide să viziteze palatul fratelui său mai mare, undeva la granița regatului, și îl descoperă asediat de o armată câtă frunză, câtă iarbă. Drept urmare, uită repede motivul vizitei, anume dorința de a învăța de la fratele său

Un lucru e sigur: știe să-și facă intrarea

Poarta spre o altă dimensiune



capetele adversarilor și executa spintecări aeriene sau lovituri prin întoarcere devastatoare, acrobațiile rezultate astfel din diverse combinații fiind impresi-onante. Luptele pot părea repe-titive în timp și poate chiar sunt, însă pentru fanii trilogiei care și le-au dorit din nou cu ardoare, nu este deloc prea mult.

Stropi de magie

La fel de bucurios am fost și de întoarcerea la magie, chiar dacă de această dată Prințul nu poartă pumnalul magic care îl ajuta în The Sands of Time să repete trecerea inițial ratată peste anumite obstacole sau capcane, dând timpul înapoi pentru câteva secunde, exact atât cât să i se ofere o nouă șansă. Manevra este posibilă și de această dată, dar nu mulțumită unui pumnal fermecat. Pe măsură ce avansezi în joc, distrugând creaturile ce stăpânesc acum palatul, capeți puncte de experiență ce pot fi schimbate pe diverse puteri magice, bară de sănătate mai lungă, atacuri de sabie mai puternice, o armură mai bună și altele. Armura de piatră îi conferă invincibilitate, urmele de foc pe care le lasă în urmă mistuiesc câte puțin sau mai mult din cei care le calcă, iar țărșuși de gheață îi spintecă sau îi incomodează pe adversarii ce-i stau în cale. Nu pot fi utilizate decât pentru o scurtă perioadă de timp fiecare, dar sunt extrem de folositoare. La fel de limitată în timp este și Puterea Timpului, acum îmbrățișată sub altă formă, dar care îl salvează în același mod, destul de des aș zice, de la o moarte chinuitoare, spintecat de roțițe dințate sau țărșuși ascunși în puțuri sau podele surpate. Evident, odată ce ai rămas fără puteri magice, șmecheria nu mai este valabilă, dar asta nu poate decât să mă bucure, pentru că în sfârșit avem parte de

Balet la paralele



provocare și o mecanică de joc ce a lipsit într-o oarecare măsură ultima dată. Să-i dea Dumnezeu sănătate!

O mulțime de puzzle-uri necesită o abordare precaută, planificată cu atenție din timp. Spre finalul jocului există o serie de succesiuni de obstacole care cer gândirea rapidă a fiecărei mișcări, imediat după ce ai executat-o pe ultima, pentru a evita căderea în abis și deznădejde atunci când ți-e lumea mai dragă. Noroc cu Puterea Timpului, căci până și cel mai experimentat jucător ar fi avut cu greu sorți de izbândă în câteva situații.

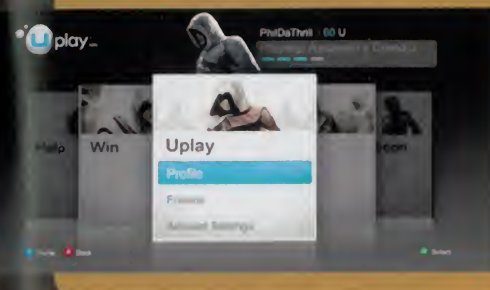
Acțiunea se petrece strict în palat, însă o mare parte dintre provocările ce scot în evidență talentul de acrobat al Prințului, ridicând platformingul la rang de artă, sunt cu adevărat machiavelice. Îmi place asta, pentru că sentimentul de satisfacție este cu atât mai mare cu cât știu că am reușit să sfidez cu eleganță gravitația printr-o succesiune dificilă de mișcări acrobatice uluitoare, The Forgotten Sands răsplătindu-i cu vârf și îndesat pe cei ce

Stărnirea vârtejului



UPLAY OR NOT TO PLAY

Asemenea celor mai noi titluri Ubisoft, Prince of Persia: The Forgotten Sands oferă recompense jucătorilor fideli prin intermediul portalului online proprietar UPlay. Acumulând un anumit număr de puncte UPlay (lucru posibil dacă atingem diverse obiective în joc) putem apoi achiziționa o serie de bonusuri, cum ar fi o temă vizuală specifică jocului, puncte de experiență suplimentare, costumul lui Ezio din Assassin's Creed 2 (că doar împart același model și dă bine pe cupolele și meterezele palatului), precum și o nouă arenă destinată modului de joc Challenge.



vor să-și pună la încercare acrobațiile la bară și coordonarea.

Prințul nu s-a născut însă cu puteri magice. Abilitatea de a se juca cu timpul îi este oferită de un Djin (Duh al Lămpii în traducere pe la noi, dar aici o fătuică cu ten închis la culoare sosită din altă dimensiune), care îi sare în ajutor imediat ce află despre isprava lui Malik. Pentru că vedeți voi, Căpcaunul cel mare pe care l-a dezlănțuit nenorocitul amenință cu distrugerea nu numai lumea Prințului, ci și a ei dimensiune. De la ea vine și puterea de a îngheța apa, fapt ce adaugă o nouă dimensiune gameplay-ului, diversificând mecanica de joc. Jeturile de apă ce răzbat prin pereți devin instantaneu bare de trapez, coloanele verticale (tot de apă) se transformă în stâlpi pe care îi poate îmbrățișa, iar cascadele în pereți de încredere de-a lungul cărora poate alerga. Nu este însă întodeauna la fel de ușor precum pare, deoarece adesea trebuie să alternezi între dezgheț și îngheț,

Print călare pe apă



Trași în gheață



Puterea focului



cronometrând cu atenție fiecare etapă și calculând fiecare fracțiune de secundă, chiar în mijlocul saltului. Și să nu-mi spuneți că nu vă place.

Revenire

Și uite așa n-am dezvăluit elemente importante din poveste. Nici n-ar fi corect, având în vedere că este cam săracă. Mai important este faptul că The Forgotten Sands reprezintă plăcere, aceea de a juca și experimenta un eveniment memorabil, deosebit de provocator și reușit din punct de vedere grafic. Trebuia să se întâmple prin 2008, dar mai bine mai târziu decât niciodată, nu-i așa? Se pare că producătorul a încercat din răspuț să revină la mecanica de joc originală, ce a reinventat franciza și a transformat-o într-un succes. Este bine structurat, iar lupta este o plăcere, deși nu l-ar fi stricat ceva mai

multă fluiditate și boși mai diverși, iar noile elemente de gameplay fac din el un titlu remarcabil, chiar dacă mai puțin memorabil decât The Sands of Time. În concluzie, un must have!

KIMO



TRINE

Grafică senzațională, sunet și muzică bestiale, atmosferă fantasy genială și foarte axat pe puzzle-uri de fizică. Trine este un joc buniceț cu o prezentare fabuloasă. Puzzle-urile sunt mai puțin dificile și face parte din categoria buget, dar asta nu înseamnă că e de lepădat. Noi vă recomandăm să-l încercați, mai ales pentru multiplayer, care scade la înălțime tot ce-l mai bun din gameplay.

*LEVEL SEPTEMBRIE 2009

BUNE:

- ▶ abilitatea de a manipula într-un mod genial starea apei
- ▶ mecanică de joc excelentă
- ▶ puzzle-uri provocatoare
- ▶ animații fluide

RELE:

- ▶ luptele sunt cam repetitive
- ▶ rejuicabilitate scăzută
- ▶ mici bug-uri

CONCLUZIE:

Ubisoft a reușit să readucă franciza în atenția fanilor și a genului, făcând uitată experiența din 2008. Asta nu înseamnă că ea nu va avea o continuare, tot cu Erika la picior. Dar până atunci, The Forgotten Sands ne poate ține de cald, cu acrobații spectaculoase și platforming ca la carte.

GRAFICĂ

09

SUNET

08

GAMEPLAY

09

MULTIPLAYER

06

STORYLINE

06

IMPRESIE

08

Gen Platform / Action Producător Ubisoft Montreal Distribuitor Ubisoft
Ofertant Ubisoft România R.T. 021 50100000 ON-LINE princeofforgottensands.com

SAM & MAX

THE
PENAL ZONE

Penalizarea Crepusculară

Sam și Max s-au întors. Timp de două sezoane le-am urmărit aventurile cu suflul la gură, întrebându-mă ce fel de substanțe se consumă în pauzele de masă (sau la ședințele de brainstorming) ale angajaților Telltales. Acum, la începutul celui de-al treilea sezon, după ce am asistat cu gura căscată la atacul unei gorile spațiale cu planuri de dominație globală, am aflat la ce folosește sudoarea Omului Cărtiță și m-am întrebat ce zeitate cu un simț al umorului foarte dezvoltat l-a înșelătr pe Max cu puteri psihice, sunt aproape sigur că e vorba de o poțiune extrem de puternică.

Pușcăria Crepusculară

O imitație destul de reușită, dar nu prea amuzantă (semn că inspirația vine pe drum, nu toată dintr-o dată, ca turcii), a lui Rod Serling ne anunță pe un ton apocaliptic că ni se pregătește o aventură demnă de un episod al Zonei Crepusculare regizat de un zănatec genial ca Terry Gilliam.

Prima victimă a cuplului de detectivi (cea de pe urmă fiind Zidul cu numărul 4) este însăși timpul. E drept, în sezonul 2 am avut un episod în care cei doi zărghiți făceau surfing pe valurile timpului, însă era vorba de excursia standard, așa cum o cunoașteam și în Day of

the Tentacle (de data asta l-am scris corect, dickie!!). Episodul începe cu finalul apoteotic, un scurt și intens episod care servește și pe post de tutorial pentru noile jucării psihice căpătate de Max. Urmează o reconstituire aproximativă, anarhică, plină de surprize și deosebit de amuzantă a evenimentelor care ne-au împins către acel final, iar spre sfârșit ne

asteaptă o surpriză de proporții. Foarte bine construit acest prim episod al noului serial. Revenind la Tatăl Timp, una dintre jucăriile primite în noul episod este o pereche de ochelari care îi permit tepuroiului Max să arunce o privire în viitor. Se știe, clarviziunea e o sabie cu două tăișuri. Mafales în lumea lui Sam and Max. Pe de-o parte, noua mecanică a trasului cu ochiul în viitor dă naștere unor puzzle-uri interesante și contribuie serios la zecile de gaguri deosebite de amuzante din The Penal Zone. Dar, că Mafia, clarviziunea îți dă cu o mână și îți ia cu zece. E fain să vezi viitorul și să-ți dai seama cum să rezolvi un puzzle, dar de foarte multe ori ni se oferă prea multe informații și soluția devine evidentă fără ca eu să fac un efort de gândire. Și așa puzzle-urile sunt destul de simple. Și mai nasol e că ești obligat să folosești ochelarii chiar dacă ți-ai dat seama ce trebuie să faci (eu am întâlnit două situații de genul ăsta). Există și excepții, desigur, dar senzația generală e că poate n-ar fi stricat ceva mai multă subtilitate și/sau moderație. Celelalte puteri primite de Max și puzzle-urile a căror soluție depinde de ele mi-au plăcut ceva mai mult. Teleportarea, de exemplu, e deosebit de utilă, există câteva puzzle-uri foarte drăguțe legate de ea, iar spre final devine o metodă foarte comodă de navigat între locații. Pe restul vă las să le descoperiți singuri.

Credeam că m-am obișnuit cu schema de control din Tales of Monkey Island, dar s-a dovedit că singurul motiv pentru care am tolerat-o a fost speranța că le vor intra mințile în cap și, în sezonul al treilea din Sam and Max, vor reveni la o schemă de control mai apropiată de vechiul point&click. N-a fost să fie, căci seria s-a aciuat (aka s-a lucrat din start și la versiuni pentru console) și



It's a familiar tale: a gross-out space gorilla prison. Agitated, a canine detective and a scruffy little monkey with psychic powers.



Yes! Yes! Tremble, Earthlings! Tremble before the might of General Skunk-a-pe! HA HA HA HA!



aminte că e mai comod să joc un adventure cu un gamepad. Pe un PC dotat cu șoarec. Mda.

The Final Zone

pe consolele majore (plus iPad), deci, normal, schema de control a fost adaptată nevoilor schingiuitorilor de gamepad-uri. Dar cum nici în Tales of Monkey Island n-am lăsat controlul să-mi umbrească prea tare distracția și să-mi distrugă zen-ul gameristic, am încercat să o ignor pe cât posibil și în noul Sam and Max. Sau s-o consider un sacrificiu minor pentru privilegiul de a juca un nou adventure cu iz de „old skool”.

N-a fost chiar atât de simplu, căci atunci când tragi mouse-ul mai cu foc într-o direcție, pe ecran apare (din nou, speram să fie o scăpare a versiunii de review) un mic și fantomatic stick care se apleacă docil în direcția deplasării personajului controlat. E enervant de-a dreptul. Nu-mi place să mi se aducă

Voi încheia pe un ton optimist și vă voi spune că The Penal Zone este un început excelent pentru o serie care promite multe. Și mă simt ușurat că nu m-am bucurat degeaba când am observat că installer-ul ocupă aproape 500 de MB (față de cei două sute și ceva ai episoadelor anterioare). Arată mai bine, deci s-a umblat la grafică mai mult decât mă așteptam, personajele sunt ceva mai detaliate, iar texturile par mai șmechere (am sesizat și slabe urme de next gen). Și, în timp ce media sezonelor trecute era de două ore jumătate spre trei ore și jumătate pe episod, pe acesta l-am terminat în patru ore și jumătate. Și n-am fost ținut în loc de puzzle-uri (care sunt lejere și „curg” mai ales dacă ai ceva experien-

ță cu Sam & Max în special și cu adventure-ul în general). Dacă nici asta nu e un semn clar că The Penal Zone e ceva mai consistent decât predecesorii săi... În fine, ce trebuie să știți e că în cele patru ore și jumătate petrecute alături de vechii mei prieteni, câinele zen și iepurele nebun, m-am amuzat copios. S-au întors și sunt mai plini de viață ca oricând...

cioLAN



SAM & MAX HIT THE ROAD

Dacă vă sunt dragi cei doi detectivi, dar i-ați cunoscut doar recent și doriți să aflați ce învârtteau ei în ograda lucașilor înainte să fie adoptați de Telltales, vă invit să luați o porție de trecut alături de Sam & Max Hit The Road, un adventure dement din vremurile cele bune ale adventure-ului dement.

BUNE:
► umor
► puterile lui Max
► povestea

RELE:
► controlul
► s-a abuzat de clarviziune

CONCLUZIE:



The Penal Zone este un început excelent pentru un nou sezon promițător.

GRAFICĂ 10
SUNET 09
GAMEPLAY 08
MULTIPLAYER 07
STORYLINE 09
IMPRESIE 09



Gen Adventure Producător Telltale Games Distribuitor Telltale Games
Ofertant store.steampowered.com

CERINTE MINIME: Procesor 2.0 GHz Memorie 1GB RAM
Accelerare 3D 128MB DirectX 8.1

Rise of Prussia

Cei patru mari prusaci au fost trei: Friederich și Bismark

Există o dilemă care străbate „cariera” oricărui jucător de titluri de strategie bazate pe istoria reală. Este vorba despre apriga nehotărâre care îl cuprinde pe viitorul lider al unei națiuni, pus în fața fundamentalei opțiuni de start al jocului: cui să-i fiu baci? Ce țară/imperiu/facțiune să conduc? Nu voi ascunde nimănui aplecarea mea către republici - prima oară am jucat Medieval: Total War cu Veneția, iar Medieval II asemenea. Apoi am continuat cu bizantinii, urmași de turci - ale căror civilizații, concatenate de timp și curgerea is-

toriei, m-au fascinat întotdeauna. Evident, Empire I-am început cu olandezii...

Dar, recent, odată cu parcurgerea campaniilor din Napoleon: Total War alături de francezi, am simțit un impuls straniu. Ceva mi-a tras mâna, cu mouse cu tot, către un stat căruia, până atunci, nu i-am acordat decât prea puțină atenție. Este vorba despre Prusia. Așa că am dat un New Game alegând marea campanie europeană alături de prusaci. Și de atunci am cam devenit prusac, mai ales că structura mea interioară de jucător de titluri de

tactică și strategie este una de general de infanterie. Despre cavalerie am învățat cu greu că poate fi manevrată inteligent pe spații largi, urmărind un bun prieten câștigând magistral bătălia de la Chalons, în fața hunilor conduși de Attila, în Rome: Total War Barbarian Invasion. Am putut înțelege astfel că cavaleria își are folosul ei (cacofonie intenționată și descriptivă a stilului meu de a manevra astfel de unități), dar tot un infanterist am rămas în inima mea - deci, un bun potențial prusac.

Cu toate acestea, deși am fost cucerit de trupele

de trăgători ale prusacilor, ceva nu mi-a plăcut la Napoleon: Total War. Este vorba despre un lucru pe care l-am descoperit după ce am terminat articolul corespunzător, ulterior parcurgerii a jumătate din campania cu prusaci: tot ce nu este de partea lui Napoleon este prea bun pretenii. Vreau să spun că este o horă penibilă a înfrângerii marilor puteri din coaliția împotriva lui Napoleon - pe care o pot înțelege până la un punct, adică până îi storcoșești pe francezi sub călcăiul cizmei tale. Dar, chiar și după aceea, este prea mare dragostea dintre austrieci, britanici, ruși și prusaci, pentru a putea suporta la infinit destinul european dulceag și vag romanțat al oricărei puteri în formare - mai ales în cazul Prusiei.

Așa se face că m-am întors către Empire: Total War-ul instalat pe calculatorul meu, căruia Steam tocmai ce îi alipise patch-ul recent, destinat a-i duce îmbunătățirile de AI introduse de Napoleon: Total War. Uoau! Vreau să vă spun că este vorba despre un alt joc, acum, după patch! O plăcere. Iar plăcerea asta devine cu atât mai mare când selectezi Prusia și începi o campanie cu această putere, după ce ai testat-o întâi în Napoleon. Pur și simplu, în Empire este cu totul altceva. Duse sunt exageratele și nerealiste sugăreli romantice și sărutări prelungi dintre marile puteri ce au încercat o alianță vremelnică împotriva Franței. În Empire, Prusia suferă, și răspunde la această suferință cu plumbi și ghiulele, într-o simulare mult mai apropiată de adevăr decât cea din Napoleon, cu atât mai mult cu cât, politic și diplomatic, AI-ul este teribil de isteț și de hotărât a-ți pune capăt dinastiei.

Urmarea acestei noi și captivante experiențe de joc, pe care am avut-o la căma Prusiei, a fost aceea că am căpătat un interes crescut pentru acest nume din istorie. Și, ca un făcut, tocmai acum îmi vine la review un titlu pe măsura noii mele febleți: Rise of Prussia, produs de AGEOD și distribuit de Paradox

Creșterea și descreșterea titlului

Trebuie să vă mărturisesc un lucru: acesta nu este atât un review, cât un articol de poziționare. Mai precis, un articol în care așez Rise of Prussia acolo unde îi este



Tablou strategic general (sic!)



Tablou politic

locul, îndreptând către acest titlu nișa subțire de tot căreia i se adresează, și avertizându-i pe ceilalți că este cazul să se gândească de două ori cât timp și răbdare au la dispoziție, înainte de a începe campaniile din RoP.

În primul rând, fiți atenți să nu suferiți aceeași deluzie ca și mine. Am pornit Rise of Prussia cu senzația că, întocmai precum alte jocuri din ograda Paradox, am de-a face cu o variantă de Europa Universalis/Hearts of Iron restrânsă în timp și adaptată la destinul istoric al Prusiei. Ei bine, nu este deloc așa. Rise of Prussia este urmașul unor titluri precum Birth of America I și II, American Civil War și Napoleon's Campaign. Este vorba despre jocuri pe care producătorul lor, AGEOD, se ferește ca de foc să le refere ca atare, evitând folosirea cuvântu-

lui „joc” și folosind exclusiv termenul de „simulare”.

De altfel, nu doar această precizare este foarte necesară de la bun început, ci și aceea că folosirea termenului „rise”, pe care îl voi traduce ca „ridicarea”, este teribil de improprie în cazul acestui titlu. „Ridicarea Prusiei” te duce cu gândul la o perioadă istorică mai îndelungată, ce începe cu bebelușul Prusulică și se termină cu Adolf Preusser, cuceritorul Multiversului. Mă rog, exagerez, dar mă așteptam la mult mai mult decât o simulare strategică a celui de-al III-lea Război Silezian - da, e vorba de acel război pe care toți l-am considerat ca fiind parte a Războiului de 7 ani, și, da, acesta din urmă fiind ceea ce fiecare credeam că este, de fapt, doar un alt nume pentru Războiul de succesiune la tronul Austriei... Cred că acum totul este foarte clar, nu?

Cert este că totul în Rise of Prussia se reduce la un conflict militar între Prusia, de o parte, și Austria, Rusia și

Franța, de cealaltă, conflict desfășurat între anii 1756 și 1763. Pe bune, deși din conflictul cu pricina Prusia a ieșit ca o foarte importantă putere europeană, totuși, Rise of Prussia te duce cu gândul la mult mai mult decât atât - aceasta însemnând un joc care ar fi avut și importante componente economice, politice și diplomatice. Mi se pare exagerat ca o simulare militară a unui conflict important, dar restrâns la scara întregului destin istoric al unei națiuni, să poarte un asemenea titlu ce sugerează chestiuni mult mai cuprinzătoare - nu vă lăsați induși în eroare!



Da, există și bătălii navale



Informații privind aprovizionarea

Să punem mâna pe locotenentul Uzura

Jocul este unul de detaliu și profunzime a simulării, în care fiecare aspect al conducerii militare este amănunțit cu o pedanță, may I say so, prusacă. Nu cred că este locul aici să fac o prezentare exhaustivă, ba nici măcar frugală, a ansamblului monumental al variabilelor ce apar în joc. În schimb, consider suficient de grăitoare comparația unor elemente palpabile și destul de cunoscute jucătorului semi-hardcore - și aleg aici tocmai uzura trupelor (attrition). De ce am ales tocmai acest aspect? Simplu, pentru că a fost tocmai recent introdus în seria Total War de către Napoleon, deci vă poate fi proaspăt în memorie.

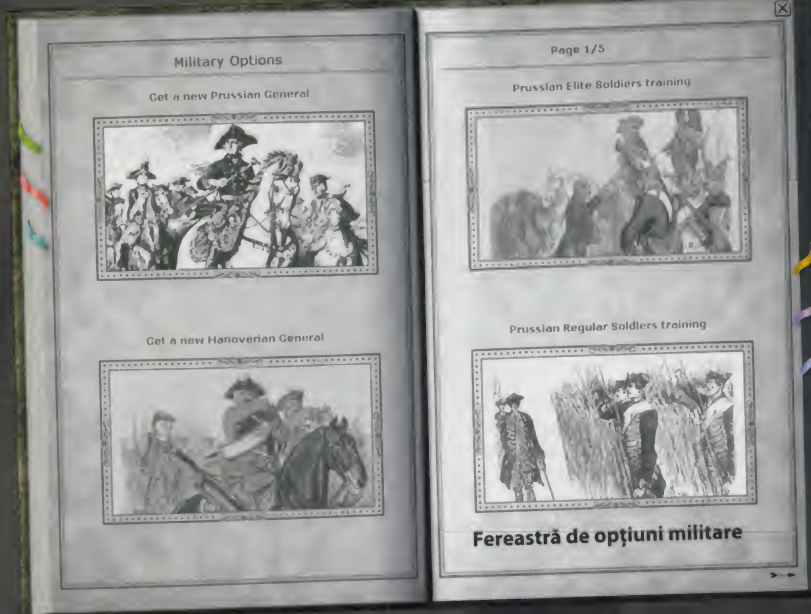
În Rise of Prussia uzura trupelor este calculată ținând cont de următorii factori: deplasarea, deșertificarea, aprovizionarea, condițiile meteorologice, epidemiile. Deplasarea impune pierderea unui punct de coeziune a trupelor pentru fiecare zi de marș. A, ce e coeziunea? Hehe, este o măsură a eficienței execuției comenzilor de către trupa respectivă, este supusă la multe influențe și reprezintă, alături de punctele de putere (Strength Points), baza de calcul pentru capacitatea de combat a unei unități. Gradul de deșertificare a unei zone crește uzura, la fel și greutatea în aprovizionare. O trupă ce nu se află la adăpost pe timpul unor fenomene meteorologice severe poate suferi pierderi foarte serioase. Epidemiile sunt interesant modelate ca apărând în zonele cu o mare acumulare de Strength Points.

Uzura este redusă de alți factori, precum nivelul de dezvoltare a zonei ocupate, prezența unui detașament de aprovizionare sau staționarea în tranșee a trupe. Toate aceste elemente sunt cumulate într-un tur pentru a da rezultatul final al uzurii unei trupe. Iar dacă atât nu v-a fost de ajuns, puteți alege să parcurgeți Rise of Prussia folosind opțiunile uzurii întărite, în care condițiile devin mult mai dificile și mai complexe...

Să revenim la Napoleon: Total War. Acolo, uzura este expediată scurt: pe zăpadă sau în deșert, trupele suferă de uzură, cu excepția anumitor unități de elită sau specifice locului. Iar aprovizionarea are un rol important pentru refacerea trupelor, dar este modelată simplu și elegant, prin influența anumitor construcții și a infrastructurii asupra vitezei de înprospătare a trupelor descompletate.

Incomparația

Nu aș putea spune că un joc precum Napoleon: Total War este mai bun decât Rise of Prussia, iar asta pentru că acesta din urmă nu prea e joc, zău. E, într-adevăr,



noaște meritele ca simulare și avantajul suprem în fața altor titluri de gen: manualul foarte bine alcătuit. În opinia mea, RoP merită încercat de cei care vor să facă un pas înainte, trecând de nivelul de joacă și intrând pe teritoriul simulării militare.

■ Marius Ghinea



NAPOLEON: TOTAL WAR

Când mă gândesc la alternativă, în acest caz, mă refer la o alternativă sub toate aspectele. Adică, o alternativă a detaliului simulării din RoP ar fi inspirată de modelare globală din Total War. Ca alternativă a confruntării unor elemente calculate automat în secțiunea tactică din RoP ar veni inițiativa în timp real pe care jucătorii o pot manifesta la comanda propriilor trupe în timpul luptelor din Total War. În felul său, chiar și pentru un pasionat de simularea RoP, Total War este o alternativă viabilă.

*LEVEL MAI 2010

BUNE:

- calitatea și detaliul simulării
- manualul
- oferă mod multiplayer

RELE:

- grafică
- prea puțin „seducător” pentru un gamer (o fi bine, o fi rău?)

CONCLUZIE:

A sosit vremea să încetezi de a mai fi copil. Timpul nu mai are răbdare. Va fi răbdare, și încă unul pe dăstie. Armatele vor fi conduse după reguli militare precise, și numai competența ta ca mareșal poate duce la victorie. Citește bine manualul, găsește acolo tot ceea ce trebuie să știi ca să-ți dai seama cât de ignorant ești. Dacă talentul și cultura militară vor face cașă bună în tine, vei da Prusiei cei 7 ani de război care o vor ajuta să se maturizeze ca mare putere europeană.

GRAFICĂ 07

SUNET 08

GAMEPLAY 10

MULTIPLAYER 10

STORYLINE --

IMPRESIE 09

Gen 13: Producător: N/A Distributor: Hvalde Interactive
Ofertant: Gamedig/prime ON-LINE: www.blackrockstudios.com

CERINȚE MINIME: Procesor: 1.5 GHz Memorie: 1 GB RAM
Accelerare 3D: 128 MB

CÂND VITEZA NU E DE AJUNS...

DECLANȘEAZĂ
DETONARE TURN

DECLANȘEAZĂ
ARUNCARE ÎNCĂRCĂTURĂ

DECLANȘEAZĂ
ACȚIUNEA

ELIBERARE GRINDĂ

DE LA BLACK ROCK STUDIOS, CREATORI LUI PURE

SPLIT/SECOND VELOCITY

PC DVD

PS3

IN MAGAZINE 20.5.10

8,8

7

PC DVD ROM

PS3

PlayStation Network

BLACKROCK STUDIOS

Disney

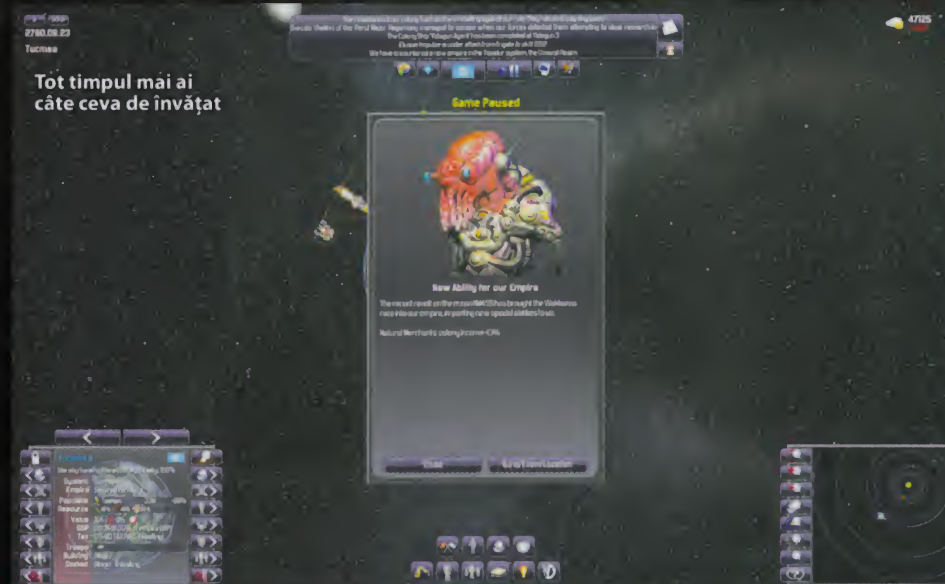
DISTANT WORLDS

Când complexitatea evadează din constrângerile gameplay-ului

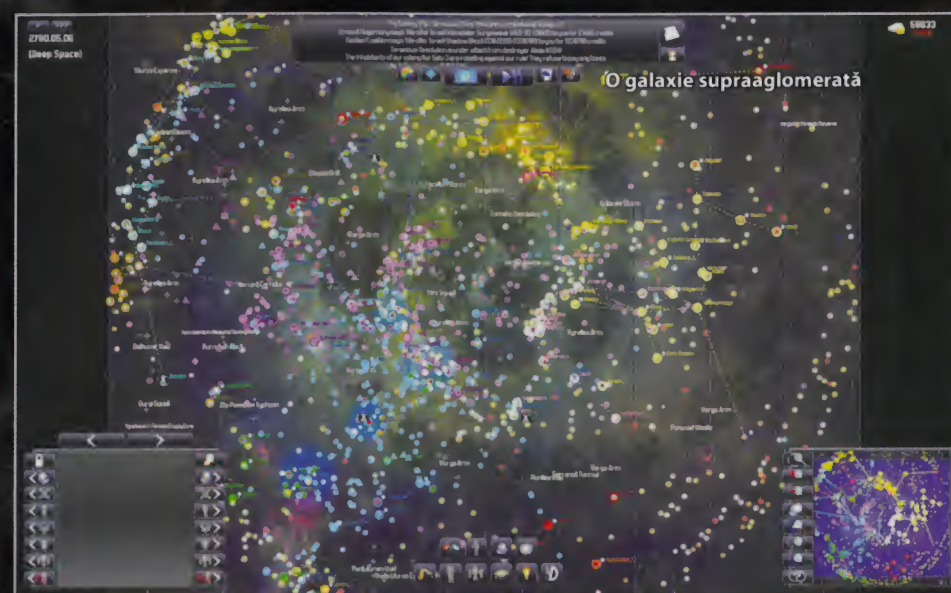
Definițiile gameplay-ului de calitate se referă cam toate la echilibrul bine pus la punct dintre mecanicele jocului și la cât de pasionant, de „fun” sunt acestea prezentate. De aici și multiplele topic-uri despre faptul că un joc trebuie să fie în primul rând fun și că, dacă încerci să faci un „simulator”, oricare ar fi accepțiunea acestui cuvânt, este imposibil să iasă ceva bun. Adică, dacă prezinți mecanicele jocului într-o formă prea realistă sau posibil realistă, nu vei atinge pe nimeni. Ceea ce poate fi adevărat în unele cazuri și fals în altele.

Lungă introducere

Adevărul e că majoritatea oamenilor dintr-o anumită comunitate tind să aibă cam aceeași părere despre ce e fun și ce nu. Normal, asta e valabil pentru un anumit gen de joc. Așadar, ca un joc să aibă „gameplay de calitate”, acesta trebuie să fie fun pentru acea categorie de populație căreia i se adresează. Concluzia e că singurele jocuri pe care eu le pot judeca sunt cele care fac parte din genul care-mi place. Nu pot judeca gusturile celorlalți. Pot doar să accept că e ciudat ce jocuri pot juca unii. Exact așa cum și ei gândesc uitându-se la mine. Este totuși general acceptat faptul că trebuie să limitezi gradul de complexitate pentru a nu crea o situație în care chiar și aceia pentru care faci jocul să nu fie capabili să-l joace cu plăcere. Mă rog, majoritatea lor, pentru că și printre ei se va găsi extrema care adoră complexitatea chiar și în forma ei cea mai seacă posibil.



Tot timpul mai ai câte ceva de învățat



O galaxie supraaglomerată

Ca să ajung unde voiam, chiar dacă majoritatea designerilor cunosc aceste teorii și în general le respectă, apar mult prea multe excepții, care în general sunt jocuri de loterie – „O fi bun, nu o fi bun, vedem noi la sfârșit”. Așa e și cu Distant Worlds, joc creat de către o companie independentă din Noua Zeelandă, Code Force. Jocul este atât de adânc încât impresia e că acei oameni țineau în ei niște lucruri care nu au putut fi ascunse. Sau sunt atât de sătui de jocurile astea „casual”, de „brain dead”, de muncitor american care are 10 minute pe zi înainte de culcare după nenumăratele și ineficiente ore suplimentare, încât au decis să facă un joc care să zăpăcească creierii și celor mai încercați jucători de jocuri spațiale de strategie 4X (explore, expand, exploit, and exterminate).

„About Us?!”

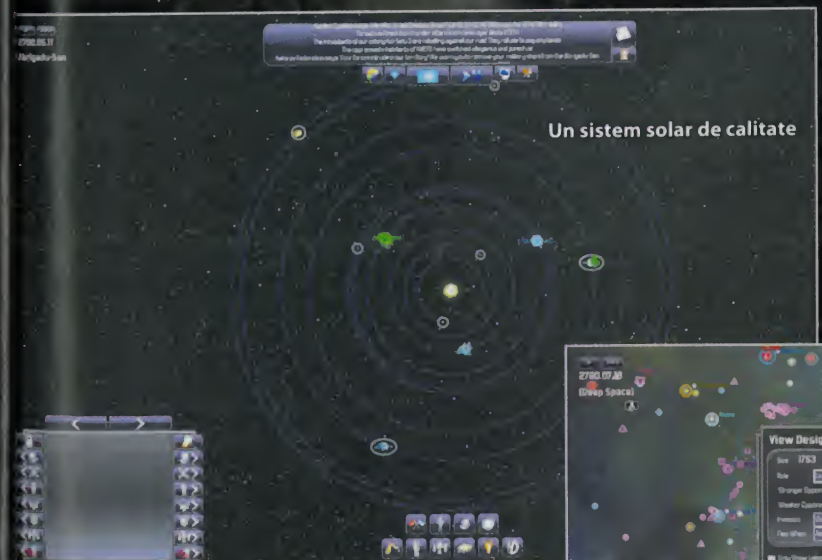
De fapt este vorba despre o generație care acum începe să simtă efectele invariabile ale reumatismului. Reumatism care se trage de la curentul care trecea prin-



Conștiință comună infuriată

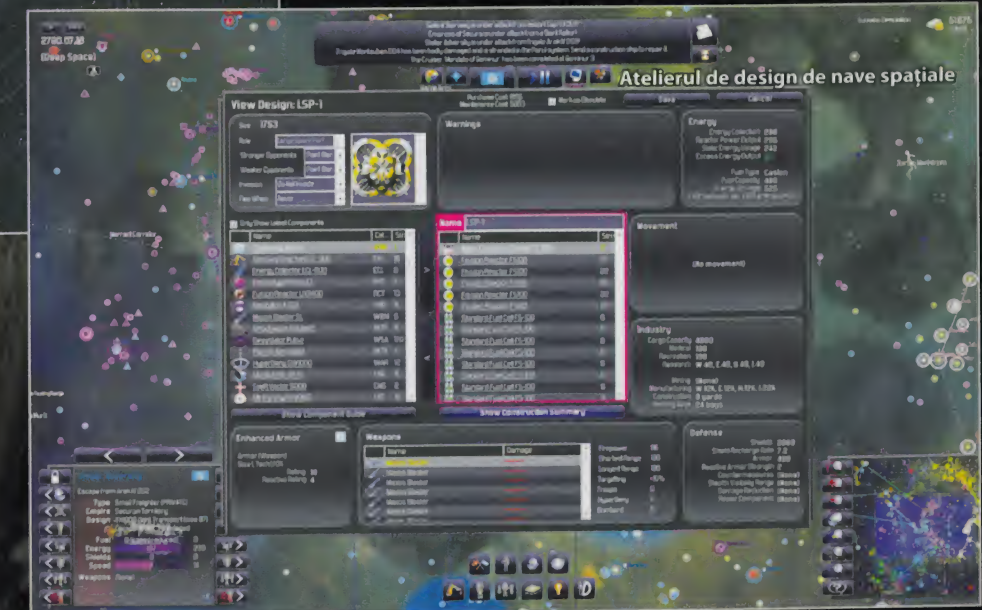
tii din ziua de azi nu înțeleg mare lucru (mai ales faptul că grafica avea rolul de a te încurca mai mult), jocurile astea erau foarte avansate ca și complexitate. Coșmarul oricărui game designer neantrenat și extazul oricărui „geek” pentru că, jucând așa ceva, câștiga respectul cercului său de prieteni. Până și cei mai „gameri” de pe vremea aia îi considerau peăștia cu 4X-ul lor ca fiind „super hard-core gamers”. Ce să mai zic acum.

Cum cercul meu de prieteni „gameri” nu a fost foarte mare, nu prea am avut cui mă lăuda la început, dar ulterior „unii” au înțeles de ce făceam mușchi doar pe o parte din corp, când mai apărea câte un Master of Orion, Alpha Centauri, Galactic Civilizations, Space Empires etc. Lucrurile complexe, strategiile distribuite de acest tip, care nici măcar nu au un scop în afară de



Un sistem solar de calitate

acela de a cuceri totul, mănâncă atât de mult timp din cauza lipsei lor de finalitate, încât aproape că le poți compara cu PVE-ul din MMO-uri numai că faci grinding de IQ points de tip „geek”. Evident, când Cioli, care este și el un mare fan al acestui gen, a dat de Distant Worlds, nu s-a putut abține să nu mi-l arate. Și cum mirosea a 9.5/10 din punctul de vedere al complexității, nu m-am putut abține și am pus vreo 7-8 kilie într-o săptămână. Din cauza lui, de o lună mănânc numai salată. Dar după cum vedeți, m-am întins într-o întreagă galaxie precum La Piovra lui Cattani.



Atelierul de design de nave spațiale

Ship Name	Cost	Weight	Speed	Armor	Weapons	Defense
Starship	1000	100	10	10	10	10
Starship	1000	100	10	10	10	10
Starship	1000	100	10	10	10	10
Starship	1000	100	10	10	10	10
Starship	1000	100	10	10	10	10
Starship	1000	100	10	10	10	10
Starship	1000	100	10	10	10	10
Starship	1000	100	10	10	10	10
Starship	1000	100	10	10	10	10
Starship	1000	100	10	10	10	10

Înainte de marea păruială

Marea păruială

ce să se aștepte. Ceea ce e contează e că poți să-l lași peste noapte de unul singur și dimineața să revii să continui activitatea. În câte jocuri poți face asta? Absolut original pentru genul său, deși era oarecum normal să se ajungă la nivelul acesta. Fain că programatorii au creat și un Anti-AI, dacă îi putem spune așa.

Acest sistem este complet personalizabil, în sensul că poți regla la milimetru care aspecte ale jocului să fie auto-gestionate și care nu. Iar dacă sunt auto-gestionate, cum să se facă asta, automat sau să-ți ceară aprobare înainte de fiecare acțiune? Eu aș alege a doua variantă pentru că logica mașinii, chiar dacă e bună și e expansiionistă, riscă un pic prea mult. Și e bine, dacă vrei să joci, să ai idee ce se întâmplă în jocul tău.

Din Galactopedia

Știu că a trecut era în care aveai nevoie să citești o grămadă înainte să joci un joc de strategie. Producătorii s-au forțat să facă un fel de tutorial, dar nu cred că e punctul lor tare. Le plac mai tare cifrele decât oamenii, aia e clar. Ca urmare, toată informația de care ai avea nevoie la o adică este inclusă în Galactopedia jocului. Vă doresc lectură plăcută dacă aveți „ce vă trebuie” și tupeul de a vă apuca de acest joc. Nici nu m-aș gândi să joc fără să trec măcar o dată prin cele mai importante topic-uri de acolo.

Ceea ce am aflat e că practic jocul îți oferă cam tot ceea ce îți se poate oferi de la acest gen, plecând de la galaxii imense care te pot ține ocupat luni în șir și ajungând la civilizații extrem de multe și de variate, la un număr incomensurabil de niveluri de cercetare și posibilități nebănuite de a-ți face designul navelor spațiale. Problema e că sunt atât de multe încât, sincer vă spun, primele 3 ore de joc nu am priceput mare lucru, cu tot cu fishopedia lângă mine. Adică să nu mă credeți redus, mi-am dat seama ce înseamnă fiecare lucru, dar șocul a fost exact ca acela când am citit la 12 ani într-un manual de fizică atomică pentru facultate despre infinitatea spațiului, în ambele direcții. Bine, sunt încă șocat pentru că numărul meu fix de neuroni are probleme cu a înțelege „lipsa limitelor” și respectiv „întotdeauna există un dincolo pe care un alt dincolo l-a făcut”.

Normal, Distant Worlds este finit. Unde, aia e o altă problemă de care sunt jenat să vorbesc. Pentru că ajunsesem într-o stare în care credeam deja că nu mă mai poate prinde vreun joc pe picior greșit. După cum vedeți din ceea ce scriu, încă nu am înțeles complet mecanica



Timpul să o iau la fugă



Viermele spațial contraatacă

jocului după o lună de zile și încă mă mai crucesc la câte una. Evident, nu am ajuns în stadiul în care să pot controla eficient toate aspectele jocului astfel încât să renunț la automatizare, pentru că asta cere un pic prea multă răbdare.

Cu un lucru suntem însă de acord toți cei care am aruncat un ochi peste acest joc, și anume că este fun,

este reușit, în pofida graficii sale complet neinspirate, care arată ca niște JPEG-uri aruncate oarecum ordonat într-un „xls”. Evident, jocul suportă teme. Eu aș face o temă în care aș scoate toate elementele grafice din joc. Pentru că nu fac decât să zăpăcească procesorul. Exceptând engine-ul diplomatic, restul mecanicilor sunt foarte aproape de „genial” cu soluții simple la probleme complexe care generează probleme și mai complexe care ne provoacă dureri excitante de cap. Too much fun!

Schemă de management

Ca să vedeți ce înțeleg eu prin fun în acest joc, vă spun cam care este un ciclu normal de management cu automatizare pe la 30%, adică planetele se auto-administrează parțial, scout-urile explorează de unele singure, luptele se desfășoară fără input, iar distribuția fondurilor îmi este sugerată.

Așadar, întâi verific care-mi sunt relațiile cu vecinii, adică cele 19 civilizații, respectiv 12 facțiuni de pirăți. Cu unii sunt în război, cu alții nu. Varietatea naturii relațiilor pe care le am, de la enervat și supărat la aliat, pact de non-agresiune sau doar porți deschise pentru comerț mă amețește de cap. Încerc să văd care sunt mai puternici, poate îi conving să se atace ca dobitoacii între ei. Divide et Impera e scopul meu. Mi-e prea greu să întrețin relații cu toți pentru că e o pierdere de vreme. Lasă-i să se rărească și mai vedem. Pe de altă parte, încerc să mi-tulesc pirății să joace la mine în echipă. Știu că asta o să-mi scadă reputația, dar nu sunt în galaxia asta să câștig vreun premiu de popularitate. Trebuie să fiu specia dominantă. Ca urmare, economia trebuie să meargă strună, iar tehnologia militară trebuie să fie prima. Așa îi țin departe pe majoritatea pretendenților la colonii. Pe lângă asta, din cauza unor bug-uri prin sistemul diplomatic, nu prea reușești să stabilești relații cu ei dacă nu te folosești de niște exploit-uri care nenorocesc gameplay-ul, ca de exemplu un șir nesfârșit de cadouri. Hai să fim serioși, chiar toți își vând țara...

După ce mi-am securizat granița estică și sud-estică prin mici înțelegeri cu facțiunile de pirăți, e timpul să văd cum mai merge războiul în nord. Unul dintre aliații

super imperiului Ilshandro Peka Consciousness a cedat după ce i-am trecut prin bombardament orbital vreo câteva colonii și mări, dar stă la locul lui. Totuși, amenințarea e majoră. Din fericire, imperiul inamic e în război cu jumătate dintre celelalte civilizații, așa că nu e chiar disperată situația.

Observ că am mai colonizat vreo 7 planete. Am ajuns doar la 51. Verific ce mai am în zonă și văd vreo câteva sute de planete, fiecare cu o parte dintre cele câteva zeci de tipuri de resurse posibile din joc. Mai văd că unele au chiar și relicve, care-mi pot aduce niște câștiguri tehnologice importante. Îmi aduc aminte că trebuie să verific și research-ul... Oricum, aleg vreo 10 planete cărora le aloc colony ship-uri... Of, trebuie să verific niște designuri pentru că am primit notificări că unele noi tehnologii ar fi gata.

Deschid ecranul de cercetare, unde observ că sunt destul de puține clădiri care aduc bonus la cercetare pe cele 51 de planete locuite. Dezactivez temporar opțiunea de auto-management la planete și construiesc vreo câteva zeci de centre de cercetare, pentru că sunt mai multe domenii și fiecare are institutul său... pe fiecare planetă dacă e nevoie. Dacă tot sunt aici, în ecranul de construcție pentru colonii, verific dacă cele colonii aproape de periferie au în plan space-porturi, care aduc bani și care îți permit să fabrici nave. Majoritatea planetelor sunt agraare sau industriale, iar comerțul pică pe planul al doilea. Aloc construcția de space-porturi.

Activez din nou opțiunea de auto-management și mă întorc în meniul de cercetare. Mai mișc niște slide-uri mai mult din pasiune, ca un feeling, pentru că oricum majoritatea resurselor se duc în tehnologie militară, respectiv terraformare. În curând, numărul planetelor ideale pentru locuit va ajunge la 0 și am nevoie de tot mai mulți bani. Cu cât e populația mai mare, cu atât mai bine.

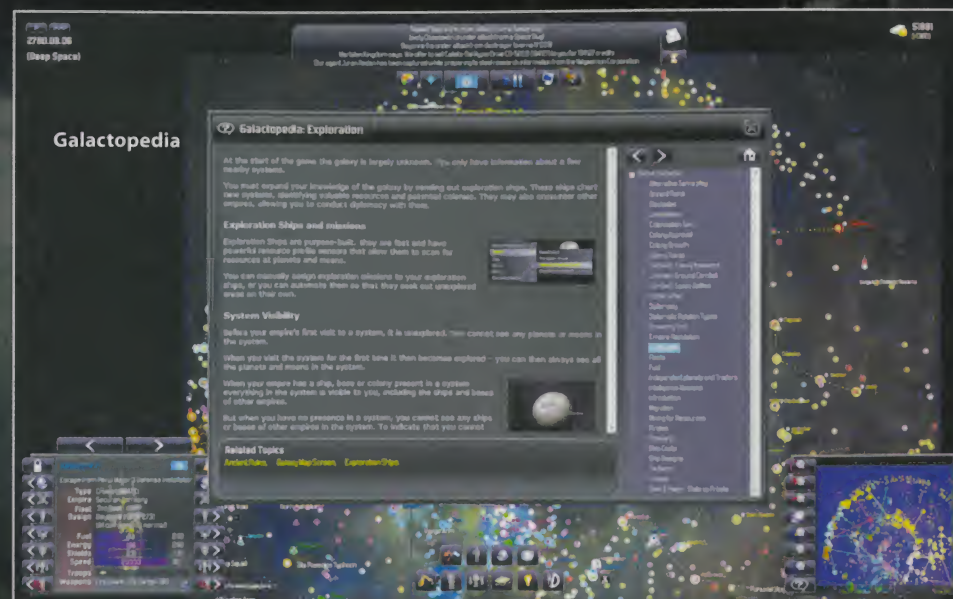
Ca o paranteză, sunt intimidat de faptul că am 17 domenii de cercetare și că am sute de lucruri de cercetat, fiecare cu descrierea sa, care influențează capacitatea de combat a unei nave în moduri criptice gen – Intimidator Surgewave WSD-90 cu o serie de calități incredibile, care de fapt nu sunt cine știe ce, ci doar o versiune ușor superioară unui HyperDeny GW1000. Bun așa. Ies de aici. Deja a trecut vreo jumătate de oră și ciclul nu e gata.

Mai am de verificat ce nave se construiesc, unde,



A scăpat...

Galactopedia



de ce, din ce flotă vor face parte și acele flote ce anume vor face. De asemenea, trebuie să am grijă că s-a făcut upgrade-ul la nenumăratele module care pot constitui un design, care și el se poate face manual.

Totodată, trebuie să nu cumva să uit de trupele terestre, care și ele trebuie organizate și puse la punct. Nu de alta, dar nu poți cuceri o colonie fără ele.

În final, arunc un ochi la ce-mi mai fac spionii și ce mai destabilizează și mai fură. În total, o oră. Un ciclu complet de management serios în acest joc durează o oră. Fiind în timp real, evident că în această oră universul evoluează și ca urmare trebuie să țin pasul.

Am învins!

Acesta este genul de lucru pe care nu ajungi să-l spui prea des în Distant Worlds. Dinamica jocului fiind inteligentă, nu numai că ai șanse să pierzi repede din cauza condițiilor de câștig foarte agresive, dar să ajungi la un echilibru este exclus. Nu știi niciodată unde se va mai naște o civilizație sau care dintre colonii va decide mai devreme sau mai târziu să preferă independența. „Adâncimea” gameplay-ului este extremă și foarte scalabilă. Adică până la urmă poți lua o navă și să nu faci alt-

ceva decât să explorezi galaxii. Depinde de fiecare să-și personalizeze nivelul de experiență și adâncimea imersiunii în universul celor de la Code Force.

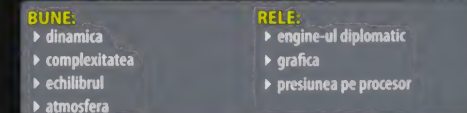
Locke



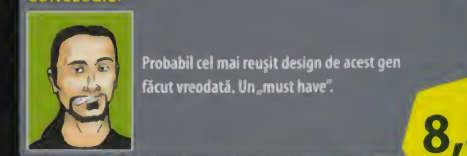
GALACTIC CIVILIZATIONS 2

Sunt multe jocuri de acest gen, însă eu prefer Galactic Civilizations 2, care cred că e cel mai echilibrat dintre jocurile de acest gen, pentru că, pe lângă formula foarte optimizată de management, mult mai prietenoasă, are și un motor grafic suficient de puternic încât să stimuleze imaginația, să o îndemne la mai multă război și o suprasolicita.

*LEVEL



CONCLUZIE:



Gen Strategie spațială / Producător Code Force Distributor Matrix Games
Ofertant matrixgames.com ON-LINE www.codeforce.com
CERINTE MINIME: Procesor P4 1.5GHz Memorie 1GB RAM
Accelerare 3D nvidia GeForce 4

DIN'S CURSE

Blestemul H&S-ului

Nu sunt un foarte mare fan al genului, dar din când în când, pentru deconectare, mă mai dedulesc la un H&S bătrânesc. De obicei înving câte-un Diablo 2 (The King, patima de colecționar și sunetul acela genial pe care-l auzi când „îți pică” ceva fain și auriu), Titan Quest (pe care-l joc mai mult pentru setting) sau Sacred / Sacred 2 (pentru grafică, lumea imensă și plăcerea explorării). Problema mea e că sunt destul de conservator când vine vorba de H&S-uri. Motivele? Păi eternul „Diablo a făcut-o mai bine” și ar

mai fi lipsa de inspirație a pretendenților la tronul lui Diablo. De aceea mă rezum la cele trei amintite mai sus, pentru că fiecare oferă ceva ce restul n-au (am specificat între paranteze ce). Iar când n-am timp și chef de grinding, îmi mai pierd timpul cu un roguelike (o specie antică de action-RPG-uri în mod text), unde pot obține acel sentiment plăcut de finalitate, de împlinire (closure pe limba „Bardului de pe Avon”), într-un timp cât mai scurt. Din's Curse, opera companiei Soldak Entertainment fondată de Steven Peeler (fost Technical Director la Ritual Entertainment), este o lighioană ciuda-

tă, care încearcă să îmbine atuurile roguelike-urilor cu atracțiile H&S-ului și cu o serie de idei proaspete, pe care mă mir că nu le-a mai avut (sau implementat) nimeni până acum.

Pe scurt, Din's Curse este un RPG indie (o altă slăbi-ciune de-a mea) cu mecanici străvechi de H&S, dar cu o mireasmă proaspătă de roguelike. Povestea este aproape inexistentă, ți se oferă o motivație (ești un aventurier blestemat de zeul Din) și un obiectiv (salvează orașul X de monștri). Și cam atât. Aparent, jocul nu deviază prea mult de la tiparul străvechi al H&S-ului. Rețeta e simplă



I-am salvat!

„E dă set”



și ați mai întâlnit-o de cel puțin șaptesprezece ori în îndelungatele voastre cariere de gameri. Se ia un oraș oarecare și se sapă sub el o rețea întortocheată de catacombe pe care o vei popula cu horde infinite de lighioane supărate pe viață. Și pe lumină. La final, când viermuitorii subterani se răzvrătesc și încep să fiarbă de draci, introduci în mix eroul standard, de preferință plătit de taxe la una dintre cele trei gilde care dețin monopolul în fantasy-ul clasic. Bineînțeles, după ce-l așezi aleatoriu. Desigur, dacă ai căzut în patima misticismului și lumea materială nu-ți mai inspiră încredere, îl poți înșiroa cu vreo patru hectolitri de energii mistice. Gustul rămâne același, căci satanelor subpământene le este indiferent dacă sunt răpuși de tăișul paloșului sau de temperatura înaltă a unui fireball de level un infinit plus unu.

Câteva cuvinte despre configurația personajului. Pentru început, aveți de ales între șase clase de eroi (Warrior, Rogue, Priest, Conjurer, Ranger, Wizard), cu po-



În oraș

sibilitatea de a vă crea propria clasă (Peeler spune că există 141 de combinații, am ales să-l cred pe cuvânt având în vedere că „meseriile” predefinite mi se par suficiente). Arborele de skill-uri este mulțumitor de „înfrunzită”, talentele se împart în trei categorii și, cel mai important, ți se oferă o libertate destul de mare în configurarea personajului, în sensul că accesul la talentele mai puternice nu este condiționat de investiția în skill-urile mai slăbuțe. Dacă ai puncte și bani, poți augmenta exact skill-ul care te interesează, iar dacă ești nemulțumit de un anumit build, poți oricând realoca punctele (presupunând că te ține buzunarul) fără a fi nevoie să aștepti vreun quest pentru respect sau să apelezi la cine știe ce alte tertipuri.

Surprize, surprize...

Din's Curse plătește un tribut greu genului, chestiune care v-ar putea face să vă între-



Sănătate, că-i mai bună decât toate

bați de ce să vă pierdeți timpul cu un joc care arată cum arată (și nici n-are o interfață prea inspirată, mi se pare că îi dă un aer ieftin), când lumea e plină ochi de action-RPG-uri mai chipeșe. Și probabil mai ieftine. Încerc să-l apăr spunându-vă că Blastămul lui Din nu este chiar un



La shopping

tradiționalist sarea și, chiar dacă se bazează pe aceleași momeli pentru a-și atrage prozeții, apelează și la alte simțuri din noi și ne propune o rețetă ușor schimbată și un gameplay care se vrea ceva mai cu moț decât restul ciurdei. În mare măsură, reușește să-ți dea impresia că ai în față ceva cât de cât diferit și cu un iz discret de pros-pătură. În primul rând, orașele și hrubele de sub ele sunt generate (și populate) aleatoriu. Ai salvat un orașel de la pieire, generezi altul și repeți faptele de vitejie. Cum orașele nu sunt legate între ele de un storyline epic, ci doar de nevoia personajului tău de a se mântui în ochii lui Din, înseamnă că, similar cu un roguelike, poți obține într-un timp relativ scurt acel closure de care vă spunem în primele rânduri. În alte cuvinte, Din's Curse este un action-RPG de jucat în reprize scurte, pentru oamenii ocupați, fără a face însă prea mare rabat de la dificultate (chiar pe normal se întâmplă destul de des să o iei pe cocoșă, mai ales de la monștrii cei speciali). Desigur, nu vă împiedică nimeni să salvați orașe cât e ziua de lungă, dar nu vă recomand să-l jucați în reprize mai mari de două, hai trei ore. Un oraș pe zi/pauză de masă e suficient. Ar fi bine să îl salvați alături de un amic, căci, spre deosebire de Depths of Peril, Din's Curse poate fi jucat și în multiplayer (pe internet sau în LAN, cu mențiunea că într-o rețea locală merge jucat cu același key). Și e chiar o experiență plăcută, presupunând că vă obișnuți cu interfața.

Dacă tot am adus aminte de Depths of Peril, un alt hack and slash produs de Soldak, dacă l-ați butonat,



probabil vă amintiți că timpul reprezenta o problemă pentru jucător, exista o competiție între erou și alte entități făcătoare de bine și cam trebuia să te grăbești cu quest-ul dacă nu voiai ca AI-ul să-ți o ia înainte. Cu toată acțiunea furibundă, H&S-urile tradiționale nu te grăbesc. Măcel, măcel, dar să nu carecumva să-mi amintească vreunul că am o lume de salvat în timp ce sunt la cumpărături de epice, că iese cu scandal. În Din's Curse timpul

și inamicul lucrează împreună împotriva ta. Blestemățiile subterane au un program al lor, au și ele planuri, ca orice ființă vie care-și dorește un viitor mai bun decât băntuitul prin întuneric în așteptarea unui terchea-berchea împlătoșat care s-o tundă de experiență și legendarie portocalii. El bine, când nu-și dau în cap unii altora, cărcăieci încornorați de sub pământ coc planuri de dominație globală pe care, dacă nu le oprești la timp, te poți trezi cu armata la porțile orașului în timp ce-ți sorbi tacticos și în liniște ceașca de level-up la taverna locală. Sau poate te surprind la cumpărături, ocu-



pație care, se știe, trebuie să se desfășoare în cea mai deplină liniște și pace. Sau, s-ar putea să afli, în timp ce cureți nivelul șapte al subteranei, că posedai din nivelul doișpe au trimis un asasin în oraș, care asasin tocmai l-a rezolvat în stil medieval pe vendorul tău preferat. Și lista poate continua. În mai puține cuvinte, Din's Curse te trimite la muncă într-un univers mult mai dinamic și imprevizibil, într-o lume care răspunde la acțiunile tale și nu stă cuminte și așteaptă să fie salvată.

De exemplu, într-un playthrough în care, în mod ciudat, lucrurile chiar mergeau bine pentru mine, un ti-



călos de boss din străfundurile pământului (am considerat că am lucruri mai bune de făcut decât să merg în audiență la el, deci am cam amânat „întrevederea”), a reușit să construiască o „mașină de întuneric”, iar în catacombe s-a făcut o beznă de-ți băgai deșteale în ochi. În altă sesiune de joc, o satană pe care n-am căpăcit-o la timp a dezlănțuit o mândrețe de epidemie în oraș. Ceea ce n-ar fi fost o foarte mare problemă (mă cam enervau NPC-urile din respectivul orașel) dacă n-aș fi luat și eu ce-aveau ei, o boală necruțătoare care-mi afecta nepermis de mult eficiența în luptă. Și dă-i și caută ingredientele pentru leac, dar rapid că se simte miros de revoltă cinci niveluri mai jos și poate următorul atac îmi omoară questgiver-ul și tre' să aștept alt vraci (pe care probabil va fi nevoie să-l salvez din mâna monștrilor trei niveluri mai sus). Și nu de puține ori am fost informat că un monstru s-a remarcat pe câmpul de luptă și a fost „promovat” la rangul de mini-boss. În plus, există capcane la tot pasul, tavanul îți cade în cap când ți-e lumea mai dragă. Cutremurele nu sunt o problemă foarte mare decât atunci când ai puțină viață sau când ai ghinionul să afli că un șef local tocmai și-a construit o mașinărie „dă cutremur”. Atunci începi să aduni toate secunde pierdute fără rost cu respiratul și ștersul mouse-ului de sudoare și-ți promiți că data viitoare vei eficientiza proce-

sul de salvare. Dar aceea „dată viitoare” s-ar putea să-ți rezerve alte surprize și adio plan. Îmi place când monotonia care se așterne invariabil peste orice H&S mai este întreruptă din când în când de câte-un eveniment imprevizibil. Iar în Din's Curse, surprizele se țin lanț.

Din's Purse

Deși Din's Curse este un action-RPG excelent, nu vă așteptați, totuși, la production-values demne de un joc AAA. Grafica este funcțională (n-ar fi stricat totuși un nivel de zoom-out mai mare, așa jocul e cam claustrofobic), dar cam atât. Interfața, săraca, a avut cel mai mult de suferit. Nu mi se par prea inspirate nici alegerea fonturilor, nici designul meniurilor. În forma ei actuală, interfața dă impresia de... ieftin. Și e păcat, căci Din's Curse numai ieftin nu e. Și aici nu mă refer la preț, deși 25 de dolari mi se pare un preț puținel prea mare. Noroc că domnișoara interfață e modabilă și poate se îndură cineva, cândva, să-i ofere un tratament de înfrumusețare. În forma ei actuală, s-ar putea să-i alunge pe mulți, caz

în care n-am ce vă face și vă sfătuiesc să vă luați „drogul” de la altcineva cu mențiunea că e pierderea voastră. Eu am reușit (cu ceva eforturi) să trec peste, iar acum sunt mulțumit că am insistat, căci Sfânta Treime a H&S-urilor (pe care am amintit-o chiar la început) tocmai a devenit o Sfântă Pătrime, în care Din's Curse e membru egal cu drepturi depline.

cioLAN



alternativa



DIABLO 2/TITAN QUEST/SACRED

Diablo 2 pentru că este Regele, pentru că patima de colecționar îți arde sufletul și pentru sunetul acela genial pe care-l auzi când „ți pică” ceva fain și auriu. Titan Quest pentru setting și ghivecul mitologic delicios. Sacred / Sacred 2 pentru grafică, pentru lumea imensă și pentru plăcerea neasemuită a explorării. Pentru că meriți tot ce e mai bun.

BUNE:

- lume dinamică
- rejucabilitate
- număr mare de clase/combinatii de clase

RELE:

- interfața

CONCLUZIE:

Sfânta Treime a H&S-urilor (pe care am amintit-o chiar la început) tocmai a devenit o Sfântă Pătrime, în care Din's Curse e membru egal cu drepturi depline. Ideile proaspete implementate într-un mediu tradițional fac din Din's Curse un must-play al genului. Și must-buy dacă vă lasă buzunarul.

GRAFICĂ

07

SUNET

07

GAMEPLAY

08

MULTIPLAYER

08

STORYLINE

08

IMPRESIE

09

Gen: Hack and Slash Produs de Soldak Distribuitor: Proxima

Dezvoltat de: Soldak Distribuitor: Proxima

CERINTE MINIME: Procesor 1.5 GHz Memorie 256 MB

Accelerație 3D: GeForce 2 / Radeon 7

7,8

Laptopul, arătura și DRM-ul

the Settlers 7

PATHS TO A KINGDOM

Nu știu câți dintre voi urmăresc TED (www.ted.com), unde cele mai interesante și mai avangardiste discursuri pe teme ieșite din comun din câte există au o caracteristică comună. Este vorba despre faptul că tematica lor este extrem de precisă și introducerea bine gândită pentru a aduce ascultătorii în starea de „Dumnezeule, înnebunesc de cât de interesant e!”. În unele cazuri, convergența subtilă a introducerilor către subiectul de discuție te amețește atât de tare încât uiți să gândești.

Așadar, ce ai zice dacă ai fi un reviewer care s-a decis să facă rost de fonduri europene pentru a debuta în producția agricolă? Adică, după câte jocuri de acest tip ai jucat, nu cred că ar fi chiar de necrezut. Diferențele în procesul de producție față de jocuri sunt mai mult legate de metode și mai puțin de desfășurarea activității. Desigur, în realitate nu poți produce țărani și, dacă îi angajezi, trebuie să-i plătești.

Totuși, chiar dacă întreaga zi îți va fi ocupată cu supravegherea procesului tehnologic, probabil că vei vrea să continui să scrii pentru acele publicații preferate, dacă ești pasionat de acest lucru. Și uite așa, într-o zi primești un serial de Settlers 7 care se pare că trebuie activat în 3-5 zile sau nu merge. Evident, tu nu știi asta și continui să joci seara acasă, acolo unde ai internetul (o

să vedeți de ce) și un joc pe nume Vânătorul Pitit S. Cele câteva zile de activare au trecut, iar serialul nu mai e disponibil; ai pierdut înainte să începi să joci. Game Over.

O lună mai târziu însă, lucrurile se schimbă în bine, pentru că primești un cont. Din păcate, din cauza faptului că te-ai jucat prea mult luna trecută, prin natura sa

inevitabilă, producția agricolă te bagă în crunch-time. În puținul timp rămas, preferi să mănânci și să faci duș. Și singurul lucru care-ți mai rămâne de făcut este să lei laptopul cu tine pe ogor și, între două arături, să mai faci o misiune. Din păcate însă, internetul nu este o existență „implicită”. Trebuie să plătești un abonament mobil ca



Frumusețea naturii



Simbolul puterii

să ai acces la el. Și pe ogor merge prost. O sincronizare îți dă timp fie de un prășit, fie de un somn la umbră. Și uite așa, te trezești că trebuie să scrii mai multe despre agricultură decât despre joc, pentru că prima activitate a fost mult mai dusă decât cealaltă. Din cauza unui simplu DRM...

Amețeala

În ultima vreme, am reale dificultăți să diferențiez între anumite jocuri. Probabil că am un număr destul de mare de neuroni lipsă sau poate de vină e faptul că multe dintre jocuri au ajuns să semene atât de mult, încât e greu să-ți mai aduci aminte, dintre jocurile din ul-



Nu toată lumea are de lucru...

timii ani de exemplu, care era Settlers, care era Anno și care era The Guild etc. Toate au lucruri care le diferențiază unele de altele, fie legate de stil, fie de dificultate, fie de alte o mie de lucruri pe care un om cu o minte mai organizată ca mine le-ar aduce în discuție.

Dacă nu ai jucat seria Settlers începând de acum 15-16 ani, e clar că omogenitatea gameplay-ului în capul tău de gamer e inexistentă. Și asta e dată de faptul că ai tendința să reții vizual elemente ale jocului și mai puțin să-ți aduci aminte de mecanici. Noi, cei care scriem, de multe ori, ca să ne



Așteptând de lucru



Sunt un pacifist

aducem aminte, jucăm titlurile anterioare din nou. Pentru Settlers însă ar fi ușor exagerat.

Chiar mă gândeam că nici nu mai știu sigur dacă eu am scris sau altcineva review-ul pentru joc. Pentru că, grafic vorbind, avem de-a face cu același stil ușor cartoonish de reprezentare a personajelor ca în Anno și The Guild. În plus, „storyline-zarea” jocului pentru a atrage un public mai divers și pentru a crea scop mijloacelor te adâncește și mai mult în confuzie.

Singurul lucru care-mi rămâne de făcut în această situație este să scot în evidență elementele bune ale jocului și să evit să vorbesc de inovații, pentru că ar fi păcat să spun că un lucru anume nu era în Settlers 6, dar de fapt el s-a fi fost acolo și să nu fi fost în The Guild 2 și Invers. Adică, există riscul să ajung să compar caracteristicile unui joc cu cele ale altui joc, ceea ce nu e foarte profesional.

Structurare

Un lucru știu sigur, și anume acela că Settlers a fost întotdeauna ca stil de joc între o strategie terestră 4X și un city builder. Asta pentru că jocul cere management pe ambele planuri, dar totuși partea de eXpand și eXplore nu e foarte voluminoasă. La bază, trecând peste surrogatul de storyline, jocul este un puzzle de producție care ia în calcul distanțele de parcurs pentru eficientizare. Trebuie să construiești clădiri, la care atașezi linii de producție și tot timpul trebuie să ai grijă ca distanțele parcurse de către cei care transportă resursele de la un loc la altul să fie cât mai drepte, mai scurte și mai rapide.

Procesul de producție este unul foarte simplu – clădirea 1 face produsul x care este transportat la clădirea 2





unde este transformat în y. Y este un produs necesar în linii diferite de producție, așa că este dus la depozit. De aici este preluat și dus mai departe.

Harta este organizată pe sectoare, fiecare dintre ele având tendința din design de a-ți oferi diferite resurse și oportunități de activitate.

Evident, asta duce la apariția unor distanțe mari de parcurs și la optimizarea transportului prin crearea de depozite separate acolo unde e necesar.

Aici apare prima problemă, și anume faptul că dacă eu în sectorul A1 am nevoie de cărbune din sectorul 15, iar între am cinci depozite, resursa va fi transportată de către altcineva între fiecare din depozite.

Ceea ce înseamnă că dacă eu în sectorul P5 am salășorii ocupați cu alte lucruri, resursa aia stă blocată acolo și ca urmare clădirea din A1 stă degeaba până la noi ordine.

Până la urmă, ai putea repara manual aceste mici probleme dacă ai avea un sistem de feedback bine pus la punct. Evident, nu ai, așa că de multe ori te pierzi săpând după câte un „broken link”. Ceea ce e frustrant și nu dă bine.

În altă ordine de idei, jocul tinde să scoată în evidență în single un pic prea mult aspectul militar.

E de înțeles, însă simplitatea lui contrastează puternic cu restul jocului, aici desfășurarea fiind una mai puțin naturală. Ca urmare, aplici tactici clasice, de supra-fortificare, exagerarea forței de luptă pe cât posibil și gata. În final, oricum vei câștiga în single player, pentru

că asta vor producătorii.

Multiplayer

Deși nu am multă experiență cu multiplayer-ul acestui joc, totuși e clar că, introducând Victory Points, producătorii au creat oportunități strategice și tactice foarte interesante. Mai ales că poți fura aceste puncte prin redistribuirea focusului în funcție de activitatea adversarului. Problema este că îți va fi aproape imposibil să joci un joc clasic, pentru că multiplayer-ul este anormal de frenetic pentru un joc cu tematică atât de calmă. Cert este că lumea pare a fi entuziasmată de acest lucru, așa că nu pot aprecia decât că e un lucru bun.

Fără îndoială, în ciuda faptului că sistemul meu de comparație este momentan defect, Settlers 7 este un joc reușit, care pentru fanii seriei pare să fie unul dintre cele mai împlinite, chiar peste Settlers 2.

Am dificultăți să trag concluzii pentru că ceea ce văd eu este un set de măsuri disperate pentru a mulge în continuare francize dintr-o totală lipsă de imaginație. Ceea ce e normal în ziua de azi, când nesiguranța te face mai independent decât ar trebui, pentru că un mediu non-corporatist îți oferă un cadru mai liber decât ego-bashing-ul și frica de manifestare din cel corporatist.

Câteodată mă mir că mai există alte lucruri noi, în afară de grafică, în jocurile astea nesfârșite ca serii.

Din câte observ, la un moment dat până și publisherii o să scrie din greșală Anno VIII și Settlers 1403.5.

P.S. Dacă ești pe Facebook, ai un buton în joc care te va ajuta să faci reclamă plătită de tine în mod gratuit în profilul tău.

Locke



THE GUILD 1642

O secundă, să îmi dau seama despre ce vorbesc... Așa, deci sincer, vă recomand să jucați The Guild 1642. Este un joc deosebit, în care oamenii se căsătoresc ca să plece pe mare și să producă lână. De asemenea, să nu uităm de intrigantele dispute politice și diplomatice între beduini și iobagi, pe tema mănărilor care, dacă e bună, te face mai productiv, lucru pe care unii, care preferă să bea apă, nu îl înțeleg. O alternativă la acest joc poate fi și 1404-VIII, un shooter care combină cu succes camera 3rd person cu fuga prin iarbă și ralul de căruțe.

BUNE:

- grafică
- mâncarea FFF (fancy fast food)
- economie

RELE:

- infrastructura
- transportul
- mâncarea ANF (Almost Normal Food)
- DRM-ul

CONCLUZIE:



Aspru!

8,6

GRAFICĂ

10

SUNET

09

GAMEPLAY

09

MULTIPLAYER

09

STORYLINE

07

IMPRESIE

08

Gen City Builder; Producător Blue Byte Distributor Ubisoft

Ofertant Ubisoft România, Tel: 021.569.06.00 ON-LINE www.settlers.us.ubi.com

Ești dezamăgit de conexiunea la Internet?



Ai un produs D-Link?
Înregistrează-l pe www.mydlink.ro și poți câștiga premiul lunar!

Routerul Wireless N 150. Toată puterea și viteza de care ai nevoie.

Conexiunea îți joacă feste?

Routerul Wireless N 150 îți garantează o conexiune rapidă și performantă la Internet.

Cu tehnologia Wireless N, ești pe cale să devii câștigător!

Creați-vă propriul spațiu digital.

www.dlink.ro/digitalhome
www.dlinkforum.ro



D-Link
Building Networks for People

FINAL FANTASY XIII

ファイナルファンタジー XIII

Fantezii fără bici și cătușe

O franciză care traversează un număr atât de mare de platforme, medii și generații de jucători precum a reușit Final Fantasy trebuie că face ceva bine. Pe lângă filme (The Spirits Within, Advent Children), manga sau remake-uri pentru iPhone, copilul virtual al lui Hironobu Sakaguchi și-a înfipt ghearele în unii din cei mai hardcore jucători de MMORPG-uri prin notorietatea boșilor din Final Fantasy XI. Dar oare nu s-a spus totul? Ce ar mai putea Square Enix să inventeze care să nu fi fost hipertratat în fanteziile de pretutindeni?

Răspunsul, ca în multe din jocurile video din ultimii ani, nu adresează atât de mult problema inovației, cât problema calității. Dezasamblarea sistematică a lui Final Fantasy XIII nu va produce prea multe componente nemaivăzute, dar nici nu pare să-și fi propus asta: ceea ce îl face notabil este un sistem de luptă inteligent și o poveste ale

cărei stângăcii inițiale se redresează pe parcurs. Cum era de așteptat, universul lui FF XIII împărtă-



șeste doar elemente de lore disperate cu restul francizei, iar lumea descrisă încearcă o nuanță proprie de cyberpunk a la Matrix cu pitorescul oriental al satelor pașnice și câmpiilor populate de chocobo, creaturi indigene și roboți răuvoitori.

Nu-ți face griji puiule, există operații pentru genul tău de problemă



În mitologia titlului de față, cele două facțiuni antagonice sunt reprezentate de rezidenții lumilor Gran Pulse și Cocoon. Fal'Cie, organisme cibernetice care „însemnează” oameni pentru a duce la capăt diverse misiuni, antrenează conflictul de ambele părți – profeții ambigue, intenții necunoscute și o aură generală de mister blagian înconjoară aceste creaturi pozitronice, în timp ce grupul de aventurieri pe care îi controlezi sunt împinși către îndeplinirea unui mister aparent letal. Marcați de către terifiștii Fal'Cie, cei șase eroi extrem de diferiți sunt zguduți de către un carusel emoțional iminent: „infecțaii” care reușesc să-și îndeplinească misiunea în slujba semizeilor mecanici sunt transformați în cristale, în timp ce drojdia care nu ajunge în timp util la obiectivul misiunii împietrește și trebuie eliberată de către alții care să preia povara. Cu alte cuvinte – orice ai



face, ești victimă de hentai cu tentacule.

Menajeria de personaje include tipare mai mult sau mai puțin cunoscute în lumea divertismentului nipon – o avem pe Lightning, luptătoarea dură și acidă; pe Hope, agasantul mucos imberb care ar putea la fel de bine să fie agasanta mucoasă imberbă; pe Zash, simpaticul negru în al cărui afro sălășluiește un puișor de chocobo; pe Vanille, care e practic același personaj stresant ca și Hope, dar este eliminată ambiguitatea sexuală prin codițele școlărești; pe Fang, o altă femeie dură ca șmirghelul, și în cele din urmă Snow, care e mai mult sau mai puțin echivalentul estetic al unui solist pop american. Mă simt obligat să precizez că nu mă dau în vânt după jumătate dintre eroi, dar ca întreg și puși în contextul dialogurilor pe care le poartă, beneficiază de o chimie și potriveală mai reușite decât în ultimele câteva titluri FF. Aspectul care mă irită constă în istericalele și dramele tipice anime-ului și e mai mult decât probabil ca fanii dedicați ai seriei sau abonații la ochi oblici să nici nu observe că se sparg ferestre în jurul lor de fiecare dată când Vanille își zice poezia sau Hope suferă de vreo criză de personalitate.

Și o să aveți destul de ascultat primele douăzeci de ore din joc. Asta pentru că, până în penultimul capitol, Final Fantasy XIII e extrem de linear și prelungeste tutorialul în porții mici și rare. Pe parcursul acestor circa douăzeci de ore inițiale veți fi inițiat în capriciile noului sistem de luptă, dezvoltarea personajelor, precum și nelipsitele summonuri gigantice – aici intitulate Eidoloni. Personalizați în funcție de personajul care îi evocă, acești monștri auxiliari se bucură de animațiile

Engrish m*****, do you speak it?



使命を果たせなかったルシは こうなる

Transformeers Komba



Dans synchronisme



cele mai spectaculoase și pline de artificii din joc. Pe lângă asta, după ce expiră, toată echipa folosită de jucător este vindecată complet.

Iar sistemul de luptă, deși probabil ar putea fi predat expres într-un curs de 20 de minute, își răspândește conceptele pe parcursul a vreo unsprezece capitole. Se folosește de același concept cu un action bar care se încarcă în timp real, dar adaugă acestuia o dimensiune strategică prin rolurile ce pot fi desemnate party-ului. Aceste roluri sunt similare funcțiilor din raidurile MMORPG, iar sinergia dintre ele este extrem de importantă în anumite puncte ale jocului. Synergist și Saboteur sunt buffer-ul și respectiv debuffer-ul grupului și bănuiesc că nu e nevoie să subliniez că slujba Medicului nu e de a determina dacă e Lupus sau nu. Sentinel este nici mai mult nici mai

puțin decât tradiționalul tank. Ravager și Commando sunt dealerii de damage, dar în timp ce primul are doar rolul de a amplifica valoarea acestuia, al doilea este nukerul jocului. Amplificarea aceasta afectează individual fiecare țintă în parte, căci avem la dispoziție o bară de

Stagger, care culminează prin dublarea procentajului de damage livrat odată ce este umplută, precum și imobilizarea majorității țintelor de către

membrii Commando ceva mai versați.

Elementul care face lupta interesantă e opțiunea de a schimba oricând rolurile celor trei eroi din grupul activ, astfel încât va trebui să contrați, preveniți și blocați atacurile speciale sau „fazele” diferite ale boșilor. În plus, logica va va fi pusă la încercare prin provocările oferite de „îmblânzirea” Eidolonilor. Având în vedere că trebuie să-i impresionați, cam ca pe Pokemoni, înainte să-i culegeți pe toți, damage-ul e adeseori irelevant. Unii dintre



deși a fost semnată tot de Nuobo Uematsu, lipsesc atât Crystal Theme, cât și vreo melodii de același calibru care s-o înlocuiesc.

În plus, e pentru prima oară când nu m-am sinchisit să iau și OST-ul după terminarea unui Final Fantasy, iar

faptul că există un murmur de nemulțumire general vizavi de acest aspect în comunitatea FF nu face decât să-mi confirme percepția.

Mănâncă tot orezul ca să crești mare!

Crystarium-ul din Final Fantasy XIII este o unealtă teribil de similară sistemului de progresie al eroilor din Final Fantasy X – puteți investi oricând puncte de experiență pentru a conecta cristale între ele, iar fiecare astfel de „nodul” vă îmbunătățește caracteristicile sau vă oferă abilități specifice în funcție de clasa dezvoltată. În cele din urmă, veți putea (și trebuie, dacă vreți platina) să dezvoltați toate rolurile în cele șase personaje.

Armele pot fi și ele îmbunătățite sau descompuse pentru materialele necesare îmbunătățirii, dar Square Enix a avut grijă să nu includă gearcheck-uri sau obligații vizavi de straie, deși către final panta de dificultate urcă destul de abrupt pentru cine nu și-a dezvoltat adecvat eroii. Consumabilele, vrăjile și diverse elemente de faună sunt preluate direct din canonul seriei – și mi s-au părut un pic cam serbe de ultimele câteva ore din cauza lipsei de inovație pe acest plan. M-aș fi așteptat ca ultimele titluri să introducă abilități nemaivăzute sau net superi-

oare și mare mi-a fost surpriza când am fost recompensat doar cu bonusuri la caracteristici și healthpool.

Pe de altă parte, vizualul distrage destul de mult atenția și cred că, în acest punct, e redundant să mai enunț faptul că artiștii de la Square Enix știu să modeleze, animeze, texturize ca nimeni altii. Engine-ul jocului arată bine oricum, dar n-au fost scoase nici filmulețele prerandate pline de explozii, pupici în bătaia vântului și mașinării care îl trimit pe Michael Bay la luat notițe pe genunchi.

Zuluf

alternativa



FINAL FANTASY VI

Da, e vechi. Dar e unul dintre cele mai bune Final Fantasy-uri și se bucură de un antagonist incredibil. Cuplați asta cu o poveste mai bine conturată decât tot ce am văzut pe piața asiatică în ultimii ani și, dacă nu sunteți unul dintre cei care își dau persiflorii peste cap dacă nu au în față bloom și HDR, poate chiar există speranță pentru voi.

BUNE:

- ▶ sistemul de luptă dinamic
- ▶ prezentare grafică de excepție
- ▶ scenariu mai bine încheiat decât ultimele câteva jocuri

RELE:

- ▶ mai scurt decât norma seriei (cca. 40-60 de ore)
- ▶ coloană sonoră fadă
- ▶ unele personaje sunt deosebit de iritante

CONCLUZIE:

Final Fantasy XIII este un JRPG bun, fără doar și poate. Nu e revoluționar în niciun sens, dar sistemul de luptă captivează, iar realizarea estetică nu va dezamăgi fanii niponizați. Cele 40-60 de ore de bază ar putea părea puțin comparativ cu cele mai laudate titluri din serie, dar îndrăznesc să spun că mi-a suras mai mult jocul de față decât orice alt FF de la VI încoace. Cu riscul de a primi amenințări cu cuțitul de feliat sushi de la admiratorii lui Cloud.

9,2

GRAFICA	10	★★★★★★★★
SUNET	09	★★★★★★★
GAMEPLAY	09	★★★★★★★
MULTIPLAYER	---	---
STORYLINE	09	★★★★★★★
IMPRESIE	09	★★★★★★★

Gen: JRPG Producător: Square Enix Distribuitor: Square Enix
Ofertant: GameShop.ro ON-LINE: finalfantasy.com

www.level.ro

ARTmania FESTIVAL TRANSYLVANIA SIBIU 2010

SERJ TANKKIAN

the sisters of mercy

SIRENIA

Kamelot

Dark Tranquillity

www.artmaniefestival.ro

13-15 August 2010 • SIBIU • Piata Mare •

Acțiune co-finanțată de Consiliul Local Sibiu prin Primăria și Casa de Cultură a Municipiului Sibiu și de Consiliul Județean Sibiu

AM PING HOTEL

GQ 24-FUN

GLAMOUR AutoExpert

VIP POPCORN

LEVEL CHIP

PORT TV

Câștigă cu LEVEL două bilete la Festivalul Artmania 2010!

Înscrie-ți pe www.chip.ro/promo codul unic de promoție înscrisionat pe DVD-ul acestei reviste și intri automat în concurs.

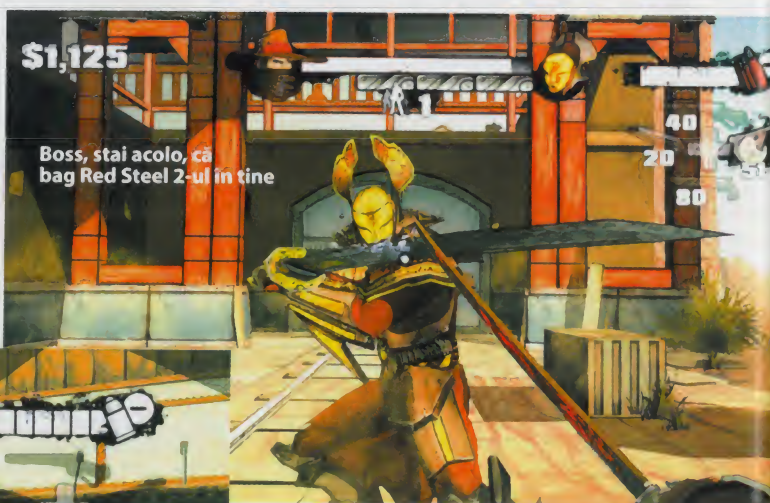
Ce s-ar fi întâmplat
dacă samurarii ar fi
trăit în Texas

RED STEEL 2

Nu-ți trebuie mai mult de 20 de minute în compania unui Metroid sau a unui Resident Evil 4 pentru a realiza că în sfârșit mouse-ul și tastatura au fost detronate și că sistemul de control propus de consola Wii shooter-elor este unul demențial. Acum poți ținti cu adevărat inamicul, iar satisfacția unui head-shot reușit este cu atât mai mare. Reticulul nu mai este fixat în mijlocul ecranului, te poți mișca în orice direcție și în același timp poți trage oriunde în câmpul vizual. Smucești puțin mâna, iar cuțitul din dotare taie zombii care au făcut greșea de a se apropia prea mult. Vibrațiile îți confirmă contactul, micul difuzor încorporat în Remote scrâșnește și el.

Mănânci pe pâine cele două titluri, te mai bucuri și de sesiunile de echitație și tras cu arcul din Zelda și apoi te pui pe așteptat visând la alte shooter-e și action-uri demente. Și stai, și stai... 1 an, 2, 3. What the frak! În afara cuplului decent numit Call of Duty, tot ce apare e fals, fad, fag sau deloc. Probabil pentru majoritatea producătorilor „shooter + capacitățile grafice limitate ale Wii-ului =

eroare”, altfel nu înțeleg cum poți ocoli atâta amar de vreme această vacă grasă, care mai vine și cu un uger



perfect adaptat nevoilor tale.

A ajuns să fie mult mai ușor, datorită motoarelor grafice actuale, să propui locații realiste și acțiuni mecanice asigurate celor „n” butoane ale unui controller, decât să stai să muncești o dimensiune mai puțin „adevărată”, dar bine încheagată, artistică, pe un Wii.

De interfață, nu mai vorbesc. Mărturie stă chiar primul Red Steel, care a încercat și el o grafică realistă, dar nu i-au reușit decât niște personaje pătrătoase și câteva interioare jenante. Porțiunea de pac-pac era cât se poate de satisfăcătoare, dar liniaritatea, story-ul, luptele aberante cu săbii și chiar și animațiile l-au cocoșat.

HowStuffWorks@Level.Mag (continuare)

Dacă în cadrul review-ului Wii Sports Resort vă povesteam cum funcționează accelerometrul prins în Remote, respectiv giroscopul Motion-Plus-ului, acum cred că e momentul să disecăm un pic și funcționalitatea senzorului infraroșu. Sau, mai bine spus, a camerei infraroșu. Aceasta caută mereu cele 10 leduri ale senzor-bar-ului, un mic device care se anexează la bază sau pe televizor, și calculează constant: distanța la care se află Remote-ul față de TV, prin măsurarea distanței dintre cele două grupuri (stânga-dreapta) de leduri ale senzorului; mișcarea pe verticală și orizontală, prin triangulare; rotația Remote-ului în jurul propriei axe, prin calcularea unghiului relativ dintre cele 2 grupuri de leduri. Așa se face că, dacă rotești Remote-ul, Wii-ul va roti în general și pointer-ul pe ecran, în timp ce, dacă rotești un mouse, nu se va întâmpla nimic.

Cum Remote-ul este relativ ieftin și comunică prin Bluetooth cu consola, mulți au început să le cumpere doar pentru camera IR încorporată, care are un senzor capabil de a interpola (spune lumea) până la o rezoluție de 1024x768, are un refresh de 100 MHz și știe să facă hardware (logic) și motion-tracking multiplu. Aplicațiile sunt numeroase, inclusiv telecomandă pentru PC (există și driveri), dar vă las pe voi să le ghiciți.



Omelette du fromage cu XIII, Prince of Persia, Call of Juarez și No More Heroes

Red Steel 2 poate fi descris ca o omletă a jocurilor de mai sus. Interesant, toate în grădina UBI. Nu-mi vine greu să-mi imaginez că eroul din No More Heroes s-a teleportat în universul Call of Juarez, de unde a împrumutat câteva revolve și pușcoace, asta nu înainte de a trece pe la prietenul său persan de la care a deprins două-trei mișcări și a primit în dar câteva efecte: atmosferice, de particule etc. Pentru că era Wanted în Vestul sălbatic, viteazul nostru s-a deghizat în cell-shaded, cum a văzut el în XIII, dar a avut și-un ghinion, și-a uitat acasă sabia de neon. Dar nu-i bai, pentru că i se dă alta făcută dintr-un aliaj, misterios, bineînțeles.

Cred în această poveste



pentru că sincer nu-mi imaginez ce caută clanuri întregi de samurai și derbedei japonezi în Mexic. Nu-mi imaginez nici de ce jocul ăsta se numește Red Steel 2 pentru că nu are nicio legătură cu primul din serie, nici ca gameplay, nici ca direcție artistică, locație, personaje, nimic.

Nimic nu trebuie să aibă însă vreo logică atunci când dintr-o dată ești târât de o motocicletă prin deșert și te chinui să ocolești tomberoanele de pe traseu, apoi schimbi câteva focuri de armă ca la Wii acasă, după care un vechi prieten îți atrage atenția că sabia ți-a fost furată, dar ți-o împrumută el pe a lui până ți-o recuperezi.

Impresie-n grafic

Dacă ar fi să fac un grafic în care să arăt cum a evoluat impresia mea pe parcursul jocului, cred că ar arăta ca o encefalogramă. Am început extatic, cum vă povesteam,



doar pentru a mă răci la fel de repede de fiecare dată când priveam și ascultam replicile penibile ale maestrului, ale șerifului sau ale hakeriței de serviciu. Apoi uitam de toate astea în mijlocul luptelor în care schimbările de lame alternau cu cele piratnice.

Și, impresionat de modul în care Remote-ul, ajutat de add-on-ul Motion Plus, reușea să-mi copieze atât mișcarea mâinii, cât și puterea cu care loveam, continuam să-mi fac frenetic cărare printre inamici. În RS2 nu e greu să faci un Z pe armura atacatorului printr-o mișcare fină din încheietură, dar nu te aștepta să-l și dobori cu un astfel de șiretlic. Dacă vrei să seceri, trebuie să dai mai serios din braț.

Și iar m-am dezumflat când sistemul de hint și harta mi-au omorât din fașă orice străbateră explorativă, iar un „Press A” mare cât jumătate de ecran mă sâcăia de fiecare dată când treceam prin dreptul (tuturor) obiectelor cu care puteam interacționa: scări/uși/manete/etc. Tocmai când eram gata să pun deoparte plictisitorul controller-ul, o nouă zonă a devenit accesibilă, mai interesantă, cu oponenți mai puternici sau, din contră, goală și sinistă. Filmulețele CGI au venit și ele să ridice un pic nivelul storyline-ului și iar m-am prins.

Câteva misiuni secundare m-au făcut să caut în fiecare ungher și m-au învățat să apreciez direcția artistică și atenția la detaliu, iar cu banii găsiți/câștigați am putut să-mi cumpăr diferite upgrade-uri: o armă mai bună, o vestă protectoare sau lovituri mai puternice.



Apoi, imediat ce noua locație își etala secretele, iar mă dezumflam: „de ce nu pot sări, de ce nu pot accesa decât începând cu momentul x zona y și de ce sunt bani peste tot în jocul acesta?”, rupi un sac de gunoi, sar bani, împuști un ventilator, la fel. Pe unde treceam, parcă trecea buldozerul, după care reveneam doar pentru a descoperi cu surprindere eficiența decorurilor și a femeilor de serviciu angajați în acest joc. Din ce în ce mai multe titluri ajung să se adreseze și adolescenților retarzi (iar aici nu mă refer la persoanele cu dizabilități) care nu sunt în stare să se ducă nici până la piață și pierd astfel pe drum din atmosferă și farmec.

Și iar încerc să pun controller-ul deoparte, dar descopăr un seif pe care-l deschid ținând și rotind Remote-ul aproape de ureche pentru a auzi când discul face sunetul acela distinctiv. După care mai fac doi pași și ajung la primul boss. Ce luptă, ce frumos se simte când barezi, vibrații perfecte, sunete metalice plasate ideal de Remote chiar în palma ta. Și dai, și mori, și reiei, și treci, locația următoare fiind parcă mai frumoasă.

Și ncepi să te obișnuiești și cu replicile penibile, dar și cu regulile mai ciudate ale jocului. Miniboși interesanți încep să-și facă apariția, iar pionii nu te mai atacă pe rând, flanchează, se acoperă, încep să bareze și să se ferească din calea gloanțelor tale. Jocul e un rollercoaster de la început până la sfârșit, pornește mai greu, dar până la urmă te prinde și nu-ți mai dă drumul.



alternativa



THE LEGEND OF ZELDA TWILIGHT PRINCESS

Red Steel 2 nu seamănă cu nici un alt joc, nici măcar cu tatăl lui, dar, dintr-un motiv de neînțeles pentru mine în anumite momente, atmosfera îmi aduce aminte de Zelda: TP. Nu e vorba de luptele cu săbii, mai simple în Zelda, nu e vorba nici de ținerea inamicilor, aici cu arme de foc, acolo cu arcul, nici de porțiunile deșertice, parcă mai frumoase în RS2. Mi s-a întâmplat când pășeam într-o locație nouă, relativ părăsită, și-mi hrăneam sufletul explorând. Căutat și frumos în același timp.

LEVEL. MARTIE 2007

BUNE:

- ▶ toate capacitățile Remote-ului puse la muncă
- ▶ atmosfera, în anumite momente
- ▶ si shooter și slasher
- ▶ controller-ul îți copiază impresi- onant mișcările mâinii
- ▶ nu poți juca fără puțin efort

RELE:

- ▶ vocile și gestica personajelor
- ▶ storyline-ul, când e vorbit
- ▶ sistemul de „mura-n gură”
- ▶ nu poți juca fără puțin efort

CONCLUZIE:

Red Steel 2 este un shooter cell-shaded în care majoritatea inamicilor mor loviți de sabie. Oponenții tăi sunt danuri japoneze teleportate-n „Texas”. Loc în care mai găsești și pagode, drone, trenuri cu aburi, uși electrice și ninja. Un titlu imposibil de imaginat, dar foarte plăcut de butonat/mănuit.

8,2

GRAFICĂ	09	
SUNET	08	
GAMEPLAY	09	
MULTIPLAYER	08	
STORYLINE	07	
IMPRESIE	08	

Gen Action Producător Ubisoft Paris Distribuitor Ubisoft
Ofertant GameShop România, Tel: 021.569.06.00
ON-LINE redsteelgame.us.ubi.com/red-steel-2/index.php

Adus în rândul RTS-urilor normale

SUPREME COMMANDER 2

Deși nu prea mai știu ce am scris în review-ul pentru Supreme Commander, sunt sigur că acolo spuneam că acest joc nu este pentru RTS-istul normal. Nivelul său de complexitate atât strategică, cât și tactică îl pusese destul de sus în scara mea valorică. Problema mea este că scara mea valorică e destul de pretențioasă și pur și simplu nu s-au găsit suficienți oameni care să cumpere jocul și să-l joace nenumărate ore online. Pentru că acest joc a fost conceput pentru mediul online. Ca urmare, pentru a repara această problemă, producătorii, Gas Powered Games, au înjurat în barbă și au coborât ștacheta 2 metri mai jos, simplificând lucrurile periculos de mult.

Din (ne)fericire, în ultima vreme numărul jocurilor cu adevărat inteligente a scăzut atât de mult încât scara mea valorică acum s-a scurtat foarte mult. Ca urmare, nivelul de toleranță de care dispun îi permite lui Supreme Commander 2 să rămână destul de sus. Pe lângă asta, spre deosebire de data trecută, acum l-am jucat pe două monitoare. Dacă nu știți, jocul are suport nativ pentru două monitoare, adică știe să identifice bine rezoluția pentru al doilea, să o și afișeze și, cel mai fain, are controale separate. Asta înseamnă că pot da ordine unităților și clădirilor pe un monitor, în timp ce pe al doilea dau scroll și mă uit ce face adversarul. Dată fiind experiența absolut înălțătoare, nu aș intra în multiplayer fără al doilea monitor (chiar dacă știe numai 1024x768).

Revenind la gameplay, cea mai mare modificare adusă jocului este faptul că de la un micromanagement complicat s-a ajuns la o simplă gestionare de resurse. Acestea sunt Mass, Energy și, cel mai important, Research. Pentru că acum nu mai este un sistem separat,

ci este inclus ca resursă care se generează progresiv. Punctele de Research le poți adăuga unui arbore tehnologic simplificat care te obligă la câteva specializări, dar, în final, îl poți completa fără probleme.

Practic, ceea ce se întâmplă acum este cel mai clasic RTS posibil. Resursele se generează direct proporțional cu numărul de clădiri generatoare de resurse (laboratoare pentru Research) pe care le folosești pentru a construi un set mult mai plăcut grafic și mai definit de unități. Cum le gestionezi de aici încolo depinde de tine, deși am observat că nu ai foarte multe unelte pentru a face asta. Bănuiesc că motivul este să nu-ți încarci prea mult memoria cu lucruri inutile. În final, dacă și tu și adversarul aveți forțe militare comparabile, pe lângă experiența de joc, singurul lucru care va mai face diferența este numărul de puncte investit în Research. Asta înseamnă din nou un scenariu diferit, în care numărul unităților nu mai este așa de important.

Un meci posibil ar fi unul cu unități normale, în care ai investit rapid maximum de puncte de research și o rugăciune ca adversarul să nu fi făcut la fel. Rush-ul tău cu cele câteva unități de infanterie care dau ca barosul și sunt dotate cu scuturi planetare e foarte posibil să fie mortal.

Concluzia ar fi că, în ciuda înjurăturilor care se tot aud din partea jucătorilor mai serioși, scopul pe care Supreme Commander 2 l-a urmărit, și anume acela de a-și face jocul mai accesibil, a fost atins cu brio. Da, categoric se putea mult mai bine. Însă rămâne veșnica întrebare - De ce? În ceea ce privește vânzările, nu știu ce să zic pentru că renumele său este de joc pentru tocilari și hard-core gamers. Dar având în vedere că este și pe Xbox 360 (nu l-am văzut, dar mor de curiozitate să văd

cum au făcut controlul), e posibil să depășească degetele de la o mână înmulțit cu 4-5 zerouri.

Locke

alternativa



STARCRRAFT 2

Ca să respect designul, alternativa este StarCraft 2. Vă că toată lumea o dă de când cu beta-ul acela. Or fi având motivele lor. Eu nu sunt un fan al jocurilor de viteză, așa că jocul de la Blizzard nu mă atrage decât ca idee. Exact ca și concertul cu AC/DC - fain că au venit în România, dar nu mă dau în vânt. Prefer black metal-ul.

* ÎN CURÂND

BUNE:

- ▶ mai ușor
- ▶ mai frumos
- ▶ pe două monitoare

RELE:

- ▶ mai ușor
- ▶ single player nasol
- ▶ plictisitor

CONCLUZIE:



Orice 1 trebuie să fie urmat de 2, indiferent de condiții.

8,1

GRAFICĂ	09	
SUNET	08	
GAMEPLAY	08	
MULTIPLAYER	09	
STORYLINE	07	
IMPRESIE	08	

Gen RTS Producător Gas Powered Games Distribuitor GameShop
Ofertant GameShop ON-LINE www.game-shop.ro

CERINȚE MINIME: Procesor / GHz / Memorie / MB RAM
Accelerează 3D / MB VRAM



Peste cadavre



Research tree



O dată la patru ani
se naște un campion

2010 FIFA WORLD CUP SOUTH AFRICA™

Din patru în patru ani, lumea înnebunește cu totul. Este momentul pentru Campionatul Mondial de Fotbal. Vânzările la bere cresc exponențial, tricourile cu imprimeuri în culorile echipei naționale apar pe străzi ca ciupercile după ploaie; lumea uită de politică, războaie și lipsa banilor și se scufundă în uitare pe stadioane și în fața televizorului, închinându-se în fața balonului rotund. Campionatul Mondial de Fotbal, acest liant ce aduce națiunile defavorizate pe aceeași linie cu cele favorite, ridică frunți din pământ și permite înjurăturilor să deschidă noi căi de comunicare între popoare ce nu au nimic în comun, prin limbajul universal al degetului mijlociu și al mișcărilor

sugestive din bazin. Trăiască CMF-ul!

La fiecare patru ani, EA aruncă pe piața jocurilor pe calculator poate cea mai de succes franciză a sa. Arată-mi ce jucător pe calculator nu a auzit de FIFA și îți arăt un mincinos. Chiar dacă nu ai nici în clin, nici în mănecă cu fotbalul, este imposibil ca la un moment dat să nu fi avut instalată pe calculator, și de câțiva ani pe console, una dintre cele mai mult de zece variante ale francizei. Pot să vă spun că jocul de față este al optsprezecelea din serie, iar anul acesta va mai apărea și al nouăsprezecelea. Nu sunt deloc puține, nu?

Dar așa cum e?

După atât de multe jocuri, poți ajunge să te întrebi cum diferă unul de altul, cum de EA continuă să scoată ca pe bandă rulantă diferite iterații ale aceluiași joc. Ei bine, de fiecare dată reușește să aducă ceva nou față de jocul de dinainte. Însă, cu toate acestea, multă lume rămâne la părerea că cel mai reușit joc al seriei este FIFA 99, ieșit cu zece ani în urmă și încă jucat de mulți fani ai fotbalului. Nu ne legăm însă de FIFA 99, ci de cea mai nouă bijuterie a celor de la EA, 2010 FIFA World Cup South Africa.



Bagaboantees...

www.level.ro



Bazat pe același engine folosit în FIFA 10, joc lansat în urmă cu aproape un an, nu este cu mult deosebit de precursorul său. Nici nu s-a dorit acest lucru, deoarece, de la momentul apariției sale, World Cup era deja un joc depășit sau care urma să fie depășit în lunile ce urmează lansării sale de FIFA 11, următorul joc al seriei. Așa că interesul celor de la EA nu era să revoluționeze, ci doar să acopere evenimentul sportiv al anului, și anume Campionatul Mondial de Fotbal. De ce? Pentru că sunt bani. Enorm de mulți bani ce se fac de pe urma suporturilor, doar prin titlu și conotațiile pe care le are.

Acest lucru se vede din momentul în care pornești jocul. După cum sugerează titlul, jocul este doar despre Campionatul Mondial și nu are niciun fel de echipă de club. Totul, de la meniuri și până la imaginile de încărcare, îți aruncă în față importanța acestui campionat și echipele care participă în competiție. Un lucru foarte bun este introducerea tuturor celor 199 de echipe ce au jucat în calificări, dându-i oricărui locuitor al planetei ocazia de a juca cu echipa țării sale, indiferent cât de obscură ar fi. Da, inclusiv cu România, deși noi nu am fost destul de buni să ne calificăm între cele mai bune 32 de echipe ale lumii.

Cu toate că, după cum spuneam mai sus, jocul are la bază FIFA 10 și urmează să fie pus foarte curând pe tușă de FIFA 11, EA nu s-a limitat doar la a modifica meniurile și a înlocui echipele de club cu cele naționale. A modificat și gameplay-ul pe ici, pe colo, oferindu-ne o experiență de joc relativ nouă față de FIFA 10.

De departe, cea mai importantă modificare adusă jocului este modul în care se execută loviturile de la unsprezece metri. S-au dus zilele în care te bucurai la obținerea unui penalty, deoarece acum înscrierea de la punctul de var este dificilă. Pe lângă bara ce indică puterea șutului, a fost introdus și un indicator ce arată skill-ul jucătorului care execută lovitură. Acesta este exemplifi-

cat printr-o a doua bară peste care se mișcă un indicator ce trebuie prins cât mai aproape de zona verde din mijloc. În funcție de gradul de pricepere al jucătorului, zona verde este mai mică sau mai mare, iar în funcție de presiunea momentului, indicatorul aleargă mai repede sau mai încet. Ratările sunt la ordinea zilei și este mult mai profitabil să faci un fault în careu decât să riști un gol. Asta când joci împotriva unui oponent uman, căci calculatorul nu prea ratează.

O altă modificare sesizabilă din primul moment de joc este AI-ul jucătorilor. Poziționarea lor implică pe teren se face mult mai deștept decât eram obișnuiți, luând în calcul poziționarea adversarului și schema ofensivă sau defensivă aleasă de tine. Îți crește inima când îți vezi jucătorii aruncându-se după mingi, contorsionându-se în fel și chip încercând să agațe o minge ce trece pe lângă ei.

Cu toate acestea, aceste agățări ale mingilor se fac doar defensiv, când mingea este scăpată sau pasată de adversar și îți vine să arunci cu controller-ul după ei când îi vezi cum se uită la o minge ce trece la douăzeci de centimetri de ei când o pasezi tu. Dacă pasa trimisă de tine nu le pică direct în brațe, nici nu se gândesc să se apropie cumva de ea, lăsând jucătorul advers să o culeagă liniștit. Ba chiar mai mult, sar peste mingi de parcă i-ar mușca de șireturi. Să te ferească sfântul să ratezi cumva într-o situație singur cu portarul, iar mingea să sară de colo-colo pe teren nebăgată în seamă de nimeni. Atacantul tău își va pune mâinile în cap, ignorând total mingea aflată la jumătate de metru de el, permițând portarului să se ridice de pe jos, să bea un suc, să le facă cu mâna fanilor și să culeagă mingea oprită pe linia porții.

Nici nu vreau să vă vorbesc despre comentarii. Sunt oribili. Dar asta nu e nimic nou în serie.



Nah, nu e România...



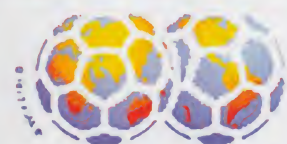
Nu pe dreapta!

Deci?

Jocul nu este prost. Este mai bun ca FIFA 10, dar are un mare-mare minus. O viață foarte scurtă, deoarece, probabil în momentul în care veți citi acest review, FIFA 11 va fi deja pe piață. Exagerez un pic, nu iese chiar atât de repede, dar este aici, după colț.

Koniec

alternativa



FIFA 11

Deși nu a apărut încă, nu mai este mult până va apărea în magazine, iar dacă nu ai cumpărat până acum 2010 FIFA World Cup South Africa, dar nu este momentul să dai banii pe el. FIFA 11 îți va permite să joci orice meci din Campionatul Mondial, deși nu pe aceeași structură. Dar dacă nu îl ai deja, înseamnă că nu ești chiar atât de împătimit și nu te va dura să mai aștepti o lună-două pentru FIFA 11.

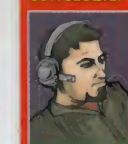
BUNE:

- ▶ spectaculos ca grafică
- ▶ două-trei noi elemente de gameplay
- ▶ România poate fi campioană mondială

RELE:

- ▶ eternul comentariu insipid și complet decalat
- ▶ AI bun doar dacă joacă împotriva ta
- ▶ bug-uri de jucător în momentele cele mai proaste

CONCLUZIE:



Nouăzeci la sută FIFA 10, jocul de față nu aduce mari schimbări față de versiunea sa precedentă. Deși indiscutabil mai bun, nu mă lasă atras prea tare în mrejele sale, păstrându-mi entuziasmul pentru FIFA 11.

8,6

GRAFICĂ 09
SUNET 08
GAMEPLAY 08
MULTIPLAYER 09
STORYLINE 09
IMPRESIE 09



Gen Sport Producător EA Sports Distribuitor GameShop.ro
Ofertant EA Games ON-LINE fifa-world-cup.easports.com

FLOTILLA

ORBITAL BATTLESHIP MANEUVERS

Stupid Adventures in Idiot Space

Nu știu câți dintre voi ați butonat Homeworld la vremea lui și nici dacă ați găsit timp să spălați Păcatele unui Sistem Solar. Cert este că în materie de RTS-uri spațiale, producătorii de jocuri n-au avut niciodată mai multe de spus. Dar cum lumea e din ce în ce mai agitată, pregătindu-se probabil de o hapocalipsă ca la carte, nu mulți mai găsesc timp și dispoziție intelectuală pentru jocuri mai complexe. Totuși, de ce să renunți total la ideea de strategie spațială? Poate o variantă simplificată, pe ture, ar mai potoli setea de conflagrații intergalactice. Una care să nu te implice prea tare în poveste, luându-se prea în serios, a cărei campanie să poată fi terminată în maxim 20 de minute de joacă continuă, cu un sistem care-ți permite o comutare rapidă la alte aplicații, să meargă și la birou, cu o coloană sonoră care să miroasă a relaxare de la în capăt la celălalt. Poate Flotilla!

Ei bine, joculețele aista se prezintă ca o

pillă comprimată. Modul Adventure este un soi de mini-campanie în care, pe durata celor șapte luni pe care le mai are protagonistul de trăit, poți să vizitezi diverse planete, generate aleator. Conceptul în sine și limita de timp duc cu gândul la Strange Adventures in Infinite Space, însă aici, totul este cât se poate de nesianos. Universul Flotilla e populat cu pisici rastafariene contra-bandiste, porci afaceriști, pinguini

locatie, ai un singur eveniment mare și lat, care, în funcție de natura lui, îți oferă sau nu alegeri. De exemplu, poți să primești sau nu refugiați la bord. Observi că poartă cu ei o încărcătură interesantă, pe care poți s-o furi sau nu. Sau întâlnești niște porcușori persecutați, pe care poți alege să-i ajuți sau dimpotrivă, să-i distrugi. Mai sunt și evenimente clare, în care, pur și simplu, sau

ca urmare a unor decizii anterioare, te trezești atacat de vreo flotă de pinguini ucigași, caz în care, invariabil, te trezești în modulul de luptă. Pornești cu două nave mici de atac, care folosesc rachete, iar evenimentele generate aleator și alegerile îți pot aduce nave suplimentare în flotă. Fiecare unitate are două socluri pentru module care-i dau avantaje, pornind de la o viteză mai mare de deplasare proprie sau a proiectilelor până la sporirea armurii din zonele mai puțin rezistente prin definiție. Dacă ai noroc, dai și peste un magazin unde poți schimba două extensii pentru nave pe una, mult mai bună și folo-

Războiul Poligoanelor

soitoare. Iar după un scurt periplu, care poate fi scurtat și de niște decizii proaste în modulul de luptă, aventura se încheie, iremediabil, prin moartea protagonistului, moment în care poți revede toate întâmplările și alegerile făcute. Dar haide să hai-dem la luptă!

Weed Commander

Imemeurile tangențiale cu industria jocurilor sunt foarte simpatice, dovadă stă un munte de titluri indie foarte apreciate și butonate în lumea întreagă. Dar să faci un TBS cu nave orbitale pe muzică de Chopin, asta miroase a substanțe ilegale. Fiindcă fundalul muzical care domină Flotilla nu este altceva decât o interpretare mai alertă a unui preludiu. Amuzant, fiindcă întreg jocul pare un preludiu pentru altceva. Ideea e că pe cât de năstrușnică pare alăturarea, pe atât de strașnică e potrivirea. Realmente, e o minune cum, după faza inițială în care dai ordine navețelor, acestea încep un adevărat balet al luptei cu inerția, modificându-și poziția, învărtindu-se și, mai presus de toate, ciuruindu-se, toate cu o viteză perfect corelată cu tempoul muzicii. Asta-i dă personali-

tate și savoare, iar eu unul nici nu mi l-aș mai putea imagina fără muzică sau cu altceva pe fundal - ba chiar îl văd ca pe un soi de Audiosurf sau Beat Hazard cu o singură melodie, mare și lată.

Tanc-tanc. Tanc-pac! Tanc bum!

Lupta, care se petrece pe ture simultane, are, evident, două etape. În prima, iei la rost fiecare naveuță aparținând flotei personale și îi dai ordine. Comandarea unei mișcări are, la rândul ei, patru componente. Plasarea marker-ului în plan, pe axa XY, urmat de mutarea lui în spațiu, pe axa Z și la final alegerea orientării navei. Aceasta din urmă este foarte importantă, pentru că poate proteja sau expune zonele sensibile ale navei. Dacă proiectilele o lovesc în plină armură, practic nu pățește nimic, spre deosebire de loviturile primite în spate sau sub punte, extrem de periculoase și adeseori fatale. Poți alege orientarea rapidă, care-ți permite să o poziționezi cu fața către unul dintre adversari sau modul manual, în care trebuie să alegi pe rând rotația orizontală, verticală și la final înclinarea laterală. Nu în ultimul rând, dacă există mai mulți inamici, ai posibilitatea să desemnezi ținta preferențială, pe care nava-și va concentra mereu focul, cu excepția momentelor în care orientarea, poziția sau distanța față de țintă nu permit atacarea ei - caz în care va dezlănțui toată furia pe alt adversar, aflat mai la îndemână. Sună poate complicat, însă după câteva lupte jucate atent, demersurile transpar a fi perfect logice și se transformă rapid într-un reflex. Toate acestea sunt valabile pentru oricare dintre cele trei tipuri de manevre ce pot fi executate: Attack Move împarte energia între propulsoare și arme, permițând o deplasare pe distanță medie, cu o rată de foc decentă. Focus Fire, pe de altă parte, permite o deplasare foarte scurtă, însă pe durata căreia respectiva navă va dezlănțui un adevărat vulcan de proiectile împotriva inamicilor. Flank Move este singura mișcare pe durata căreia navele nu trag, însă pot acoperi o dis-

tanță foarte mare. Utilitatea ei evidentă este, așa cum îi spune și numele, aceea de a găsi o poziție ideală față de un adversar, apoi de a scăpa dintr-o poziție periculoasă (când te prind inamicii în clește) sau de a te apropia pur și simplu rapid de adversar pentru ca acesta să intre în raza de acțiune a armamentului din dotare (fregatele care atacă folosind fascicule sunt devastatoare, dar au o rază redusă de acțiune). Dacă adăugăm cele șapte tipuri distincte de nave și diversele obiecte naturale și artificiale care plutesc prin decor și pot obstrucționa vederea unităților sau provoacă de-a dreptul coliziuni, avem suficientă profunzime tactică.

A doua etapă a luptei este desfășurarea mișcărilor stabile, în care vezi dacă ai ghicit bine mutarea adversarului și ai luat deci-

ziile optime. Imediat cum pornește „filmul”, intră și muzica de Chopin, iar baletul manevrelor tactice devine cu atât mai fascinant cu cât crește și numărul combatanți-

lor - să vezi numai când reușești să dobori patru adversari cu o singură naveuță mică și nervoasă!

Auster, dar lipicios

Din păcate, Flotilla nu oferă prea mult conținut. Pe lângă campanie, mai avem și un mod Skirmish, în care te poți bate cu maxim trei Al-uri (în variante 2vs2, 1vs2 sau 1vs1) sau cu un singur adversar uman (dar asta numai folosind un gamepad de Xbox 360, fiindcă nu se pot face turele pe rând), alegându-ți componența flotei din toate modelele de nave, în limita celor șase socluri disponibile pe cap de participant. Nici vorbă de multiplayer online sau moduri speciale de bătaie, cu reguli alterate, lucru pe care nu pot decât să-l regret, fiindcă un Capture the Flag, un King of The Hill sau ceva gen Domination ar fi adăugat o profunzime extraordinară multiplayer-ului (și nu numai), crescând implicit și longevitatea jocului. Chiar și așa, la un preț de cam opt-nouă euroi, nu-i o afacere rea deloc, fiindcă nu e greu să te atașezi de atmosfera unică, gameplay-ul lipicios și de stilul grafic mini-

malist. Acapararea unui modul care dublează rata de foc este întotdeauna un motiv de bucurie, sărbătorită de regulă prin artificii sponsorizate de bieteile orătanii galactice care-ți stau în cale, iar plăcerea vinovată de a mai gusta din muzica lui Chopin rămâne mereu o scuză valabilă să mai dai o tură prin Flotilla, adeseori și pentru multe luni de la achiziție. Există și pe Xbox Live Arcade!

Caleb

alternativa



FROZEN SYNAPSE

Tot o strategie mică pe ture simultane, cu grafică simplistă, însă centrată pe caturile tactice dintre tabere de trupe speciale și cu un sistem de ordine ușor diferit, puțin mai complex și generator de situații interesante. Vine cu multiplayer ca la carte, online și cu posibilitatea de a întinde un joc oricâtă vreme, grație notificărilor prin e-mail și bazei de date persistente cu jocuri în desfășurare. Puteți citi despre el tot în numărul acesta. Lipsește din dănsul doar Chopin.

*LEVEL Iunie 2010

BUNE:

- sistem de luptă interesant
- stupid, dar amuzant
- scurt, exact cât trebuie
- Chopin

RELE:

- amuzant, dar stupid
- fără multiplayer online, iar cel local cere gamepad
- putea fi mai variat

CONCLUZIE:

Un concept excelent, servit scheletic, cu o glazură de întâmplări și personaje halooase. Minimalismul grafic reușește să fie sugestiv și se îmbină perfect cu muzica lui Chopin. Nu există însă multiplayer online, iar cel local, cooperativ sau Skirmish, este sever lovit de necesitatea unui gamepad și imposibilitatea efectuării turelor... pe rând. Iți face banii mai degrabă decât setul de hărți pentru Modern Warfare 2.

GRAFICĂ	08
SUNET	10
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	06
STORYLINE	06
IMPRESIE	08

Gen TBS. Producător: Bendo Games. Distribuitor: Bendo Games.

Online: www.bendogames.com/flotilla

CERINTE MINIME: Procesor 1 GHz, Memorie 1 GB RAM.

Accelerare 3D: Pixel Shader 1.1, 1.2/8 MB.

THE MISADVENTURES OF P.B. WINTERBOTTOM

Văz enorm și simț monstruos (divinul miros)

Piața indie lovește din nou. Și de mai multe ori. Eu unul am fost înecat în titluri independente numărul ăsta, ba chiar a trebuit să amân două pentru ediția viitoare, din lipsă de timp. Asta fără să le mai pun la socoteală celor cărora a trebuit să le dau cu șutul, temporar, până-și va face cineva milă să le adune într-un articol sau două. Nu e cinstit. Dar poftesc cu adevărat la ele. Dacă s-ar putea, aș scrie exclusiv despre ele. Mă îmbie ba prin simplitatea lor, ba prin șarmul extraordinar ori

șit din comun cu cât aventura vieții sale este să găsească și să hălească toate plăcințele din lume. Sau, cel puțin, să moară încercând, fiindcă Marea Plăcintă, Chronoberry Pie, volatila de felul ei, i-a pus răbdarea pe foc și-l poartă într-o horă care trece de granițele spațiului și timpului, întru corectarea gravelor greșeli făcute de năsosul protagonist în demersul lui egoist.

Prin urmare, scopul jocului este să aduni plăcințele delicioase, într-un decor la fel de saturat ca filmele începutului de secol XX, pe jucăușă temă melodică Burton-ească, un element important care amintește, prin naivitate, de World of Goo. În colțul din stânga, vă prezentăm Marea Plăcintă Himerică. În celelalte colțuri și necolțuri, Winterbottom și armata sa de clone, cooperând, întrecându-se și uneori caftindu-se în perfidul interes al Originalului, încearcă să-l dea joace planurile.

Un pic de Braid, ceva din World of Goo...

Mecanica de joc este una (teoretic) simplă. Te plimbi gentilomul prin nivel, adunând plăcințe. Abilitățile sale speciale? Umbrela (mulțumiri speciale vremii mohorâte tipic londoneze), care poate fi folosită la plutit, cotonogit sau activat tot felul de aparate și posibilitatea de a înregistra un set de acțiuni care vor fi repetate la nesfârșit de o clonă. În funcție de nivel, poți avea una sau mai multe clone. În varianta simplă, e limpede că poate fi folosită pentru activarea unor butoane de la distanță, pentru ca protagonistul să capete acces în locuri dificile sau călărită de-a dreptul, fiindcă înălțimea și capacitățile acrobatice nu-s tocmai punctele forte ale lui PiBi. Treaba se complică exponențial când ai mai multe clone în subordine, mai ales că jocul nu ți le pune la dispoziție decât dacă este cu adevărat nevoie de ele. Mai mult, unele obiecte sunt utilizabile doar de către clone, lucru valabil și pentru anumite plăcințele aburinde. Când mai punem la socoteală ideea că uneori nu

La plăcințe, înaintee!!!

Un gentilom nu tocmai gentil, P.B. Winterbottom face parte din selectul grup al indivizilor care au renunțat la normalitatea mediocră umană în favoarea Căutării, ahem, Supreme. Cazul dănsului este cu atât mai ie-

My lust wil go on!

16

Eatiiing in the raaaaain, such a wonderful pie!

pot fi adunate decât într-o anumită ordine prestabilită, lucrurile se complică. Aș putea spune același lucru și despre diversele mecanisme și obstacole presărate prin niveluri, însă trebuie să recunosc că mi-a fost cel mai greu să mă descurc în

scenele simple, populate de foarte puține obiecte care, se pare, ajută mult prin natura lor secundară de indicii. Și timpul e utilizat intens ca element de gameplay, însă nu e întors pe toate fețele posibile, precum în cazul lui Braid. Ca să n-o mai lungim, dacă ați văzut lumea a cincea a acestuia din urmă sau porțiunile de puzzle ale lui Clank din excelentul titlu de PS3 Ratchet and Clank: A Crack in Time, aveți deja o imagine destul de clară despre cum se desfășoară ostilitățile în decorul fără prea multă culoare și excesiv de britantic imaginat de producător. Ca notă specială, jocul se afla deja în facere când a ieșit pe piață Braid, așa că nu prea poate fi acuzat de plagiat. Pur și simplu, atât s-a vrut să fie. Și pe cât de fermecătoare e atmosfera și sistemul de joc în primele minute și ore de joacă, pe atât există riscul să devină obositoare, cu toate că nu durează foarte mult să-l termini. Trebuie bine dozat și jucat numai când există chef și bunăvoință pentru a fi savurat la maxim. Adică atunci când te apucă dorul de șarmul caricatural-victorian al unui puzzle

cu o premisă foarte simplă, dar cu atâtea posibile implicații încât unele scene devin adevărate probe de anduranță și încep chiar să se asemene proce-

sului de spargere a unui seif, în cazul de față conceptul fiecărui nivel în parte. Iar a-ți da seama de modul în care ar trebui abordată o situație ajunge uneori să fie foarte departe de a putea să implementezi corect resursele pe care le ai la dispoziție - uneori atât de mult încât te blochezi și-ți vine să dai cu el de pământ, mai ales atunci când insuficiența e dată de felul în care se controlează personajul sau de erori minuscule de plasare sau sincronizare. Deși rimele cu umor sec te vor ține alături de el până-l vei termina prima dată, nu văd posibilități prea mari de rejucare. Prețul minuscul îi spală însă toate păcatele și neajunsurile care i se pot găsi.

■ Caleb



BRAID

Construind peste o mecanică de joc incredibil de simplă, cea a lui Mario, Braid adaugă un strat gros de artă și puzzle. Într-o înșiruire de alegorii și metafore geniale. E foarte ușor de controlat, partea mai grea este să te prinzi cum rezolvi problemele pe care le ridică fiecare nivel în fața colecționării tuturor bucăților de puzzle aferente unei lumi. Iar la final, când vei fi completat mai multe astfel de puzzle-uri, la rândul lor piese dintr-unul mai mare, vei avea o revelație... cutremurătoare! Go get it!

*LEVEL Iunie 2009

BUNE:

► combinație audiovizuală bine realizată, fermecătoare
► unele puzzle-uri îți pun cenușa la treabă

RELE:

► poate ajunge apăsător de repetitiv ca gameplay și atmosferă
► uneori prea ușor, diferențe mari de dificultate pe alocuri

CONCLUZIE:



Ok, nu e chiar Braid. Aluziile fine și metaforele sunt înlocuite cu umor negru, grotesc, un stil artistic foarte coerent, tributul filmului mut, iar diversitatea mecanismelor de joc din Braid lăsată deoparte pentru dezvoltarea unui singur concept. Winterbottom este un joc provocator, chiar chinător pe alocuri, făcând dar în final reușit. Pentru patru euro pe Steam, orice iubitor de puzzle-uri își datorează să-l încerce!

8,4

GRAFICA
SUNET
GAMEPLAY
MULTIPLAYER
STORYLINE
IMPRESIE



Gen Puzzle Producător The Odd Gentlemen Distribuitor 2K Play Ofertant Steam
ON-LINE www.winterbottomgame.com
CERINTE MINIME: Procesor P IV 2 GHz Memorie 1GB Accelerare 3D Pixel Shader 2.0, 128 MB

The Whispered World

Psst! Wanna buy a ghost?

Lumea nu mai are răbdare cu jocurile. Cel puțin, nu cu acelea care se încapățânează să conserve esența genurilor pure, fără a se aventura în hibridizări mai mult sau mai puțin inspirate. Cât despre adventure în general, dincolo de mici excepții binevenite, precum resuscitarea episodică a serilor Monkey Island și Sam and Max, alături de o mână de alte titluri notabile, se poate spune fără probleme că este în comă.

Și cum să fie altfel, într-o lume dominată de alde Call of Duty, în care clienții preferă să-și descarge furia în ceva ce a încetat să mai fie un morman de pixeli, un lucru care seamănă din ce în ce mai mult, înfricoșător de mult cu realitatea. Nici măcar despre Sam and Max sau Tales of Monkey Island nu se poate spune că păstrează tradiția, fiindcă trecerea către grafica tridimensională și adaptarea controlului pentru facilitarea portării pe con-

sole le fac monstruleții ai prezentului. Dar uite că, acum vreo șapte ani, s-a născut Whispered World, inițial ca o lucrare de licență. După un ping-pong strașnic între producători, și-a găsit un cămin calduș la Daedalic, un studio nemțesc, iar tatălul său a putut să-și continue munca începută ca student. Așa se face că am putut rula, în sfârșit, un adventure get-beget, de curte veche, cât se poate de bidimensional și cu un farmec aparte. Asta mai

Întâlnire de gradul III

ales din cauza temei centrale și a protagonistului, alături de formula conservatoare aleasă pentru gameplay. The Whispered World nu este altceva decât stafia unui gen în vogă prin anii nouăzeci, care a venit să ne bântuie, într-un nor sentimental de nostalgie. Interesant, premisa nu este să dăm câteva clicuri pentru a râde în hohote de replicile și pățaniile personajelor, să fim invadați de trimiteri și aluzii pline de sarcasm la fenomene sociale, culturale sau politice.

Nu, este vorba de un basm, însă de un basm care ține minte ce înseamnă de fapt copilăria târzie și începutul adolescenței, departe de aparenta lipsă de griji și lumea roz atribuită mai tot timpul în mod fals celor care n-au încă un buletin în buzunar. Abia trecut de zece anișori, Sadwick, este un bufon trist. Călătorește cu un circ ambulant - răgâind literele alfabetului sau servind drept ghiulea umană - împreună cu fratele său, care-l disprețuiește și-l trimite mereu să facă muncile de jos și de dragul lui bunic, care însă e prea ramolit pentru a-i oferi comunicarea pe care o așteaptă. Sadwick are gânduri mari, vrea să fie un actor și un poet desăvârșit, cunoscut de lume, dar singurul care-l înțelege și-i mai potolește tristețea este Spot, omida, cel mai bun prieten al protagonistului. Din lipsă de experiență și din cauza felului în

care e tratat, nu-și poate rezolva problemele singur, iar angoasele, neîncrederea în sine și depresiile i s-au amplificat în timp. De fapt, e un băiat descurcăț și înimos, sub masca unui nepriceput și laș, fără speranță. Îl veți îndrăgi!

Everending Story

Începutul de joc servește introducerea numai bine, prezentând contextul și personajele, dar nu durează prea mult să apară și filul intrigii, în forma întâlnirii cu un mesager regal cu o misiune importantă. E destul să știți că Silentia, ținutul fantastic în care au loc întâmplările, se apropie de un sfârșit brutal, iar Sadwick, aflând de asta, se hotărăște să facă tot ce-i stă în putere să împiedice catastrofa. Sigur, ghinionul îi suflă mereu în ceafă,

În Spot arde admirația pentru desenator

Frumos, dragă Spot dar... păcat că vom muri cu toții!

iar o interpretare a unei viziuni proprii îi arată că, de fapt, el va fi cel care va pune capăt lumii. Hotărât însă a se lua la întrecere cu destinul, Sadwick merge mai departe în călătoria care se va dovedi plină de peripeții, cu un final de milioane.

Ritmul poveștii, deși consistent, mai șchioapătă din când în când, dar e salvat de o groază de personaje și dialoguri interesante. Întâmplător, Sadwick este caracterizat mai bine de replicile pe care le oferă atunci când încerci să combini obiecte, un fenomen răspândit în acest point and click clasic - și tot de aici vine și cea mai savuroasă sursă de umor. Flindcă, deși

foarte bine scrise, inteligente și relativ ok traduse din germană, replicile te țin în priză, dar tentele umoristice nu-și ating ținta de fiecare dată - probabil din pricina jocurilor de cuvinte specific nemțesci. Frumusețea vine din varietatea de personaje originale și excelent portretizate pe care producătorul le-a presărat în Silentia, culminând, cel puțin pentru mine, cu două pietre vorbitoare. Într-un fel, pe măsură ce avansezi, povestea devine mai mult despre... poveste decât despre Sadwick, un personaj teribil de simpatic, dar mai slabuș exploatat decât majoritatea celor secundare (sau poate am nevoie de niște somn). În tot cazul, tonul scriiturii diferențiază bine The Whispered World de absolut toate titlurile adventure (și nu numai) mai recente, iar asta nu poate fi decât

lăudabil, într-o lume a plagierii, autoplagierii și repetiției. Vă garantez, atât cât ține de povești și personaje, că nu veți avea motive să vă desprindeți de el. Dar un joc nu prea poate trăi numai din asta.

De pus în ramă

Ei bine, la capitolul grafică, TWW se poate lăuda cu unele dintre cele mai reușite fundaluri făcute vreodată într-un joc. Desenate migălos, cu un suflu artistic deosebit și mult fler, aproape că subminează grafica personajelor, animația ușor mai naivă și filmulețele intermediare. De fapt, după un timp, îți dai seama că acestea se îmbină perfect, numai că o fac într-un stil mai puțin prezent în ultima vreme. Eu unul am fost purtat cu gândul din prima la filmele de animație The Last Unicorn și Flight of The Dragons, pe care nu pot să vi le recomand îndeajuns ca apoi să găsesc similitudini cu stilul Disney și cu excelentele anime-uri semnate

Hayao Miyazaki. Calitatea excepțională a graficii aproape că face până și din vânătoarea de pixeli o plăcere, fiindcă oricum veți vrea să vă holbați cu zecile de minute la mai fiecare peisaj. Dar nu vă faceți probleme, punctele de interes apar marcate clar la o simplă apăsare de buton, așa că mi se pare improbabil să ratați vreun obiect esențial ascuns decât dacă uitați de asta. Și muzica e perfectă pentru ce se întâmplă pe ecran, singura problemă, atât de prezentă în mai toate jocurile de aventură de buget mai mic, rămâne voice actingul, de o calitate variabilă. Cât ține de gameplay în sine, așteptați-vă la clicălaia clasică, tributată titlurilor de calibrul din bibli-



Tocmai v-am dat soluția. Uitați-o!

I thought it was too good to be true.

Pot să împrumut puțin tîgaia?

otecă LucasArts, precum Monkey Island 3 sau Full Throttle (de unde moștenește și monedă de interacțiune, unde puteți alege gura, ochiul și mâna). La fel, după tradiția clasicilor, există o sumedenie de puzzle-uri inteligente, dar și niște

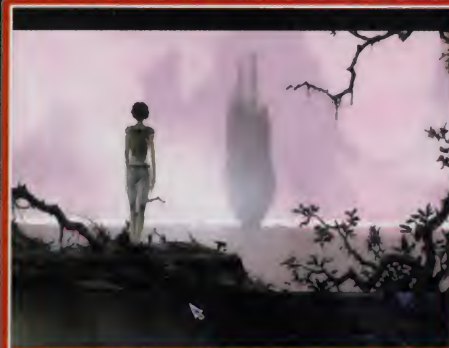
monumente de logică lacunară, care pot fi rezolvate din greșeală sau numai prin consultarea unui walkthrough (da, am păcătuț moderat ca să-l pot termina la timp). O întorsătură interesantă este faptul că Spot poate lua multe forme și poate fi folosit în cele mai inedite moduri pentru a interacționa cu mediul și cu celelalte personaje, chestie nemălințită de mine până acum și care cumva ridică semnificativ calitatea puzzle-urilor.

Pe durata celor patru capitole, fiecare un mini-aventură în sine (spoiler: se confiscă obiectele la începutul fiecărui capitol), veți fi așadar încântați vizual peste măsură, gâdilați plăcut de muzică și uneori mulțumiți,

alteori enervați de voci, veți fi puși serios la treabă de niște puzzle-uri excelente și enervați la culme de altele, cretine, dar, cu siguranță, dacă vă plac filmele de animație amintite mai devreme și jocurile adventure în general, nu trebuie în niciun caz să ratați The Whispered World, un titlu nu lipsit de probleme, însă totodată magic și tulburător.

Caleb

alternativa



THE LONGEST JOURNEY

Un adventure clasic, poate cel mai bun titlu serios de acest gen apărut vreodată, care ne-a dat multora lumea peste cap la vremea lui. O călătorie inițială, un vis, o adevărată aventură virtuală, căreia nu pot să-i găsesc un echivalent decât, cel mult, în continuare, Dreamfall sau, poate, în excepționalul Syberia. Dacă l-ați ratat la vremea lui, este de neluat să nu-l jucați acum, că ați aflat de el. Dacă nu mă înșel, se găsește și pe Good Old Games, la un preț ridicol de mic.

BUNE:

► un adevărat exemplu de virtuozitate artistică
► tonul poveștilor, problematica

RELE:

► voce acting mediocră, variabil
► unele puzzle-uri tâmpite, care urlă după walkthrough

CONCLUZIE:



Un adventure cum nu s-a mai văzut de mult timp, care bătăie cu adiere nostalgică a anilor de glorie al genului, dar care poate sta pe propriile picioare, grație graficii excepționale, a poveștilor bine spuse, a dialogurilor interesante și pline de încălțură și a unor mici artificii originale care fac clasicul demers de point&click mai variat. Fanii genului n-au voie să sară peste el și e foarte posibil să fie apreciat și de cei sătui de giumițele marca Telltale.

GRAFICĂ	09
SUNET	08
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	08
STORYLINE	09
IMPRESIE	09

Gen Adventure Producător Quedak Entertainment Distributor Deep Silver
Ofertant Steam ON-LINE www.the-whispered-world.com

CERINȚE MINIME: Procesor PIV 2 GHz Memorie 1GB RAM
Accelerare 3D 256 MB, DirectX 9.0

8,6

Altitude

Zboară, Puiule, zboară!



Altitude este un joculeț arcade de care te atașezi ușor din diverse motive. Fie pentru că îți amintește de jocurile de altădată, când totul se făcea din pasiune și dragoste pentru artă, fie datorită faptului că dă dependență cu porția, prin natura gameplay-ului. Altitude a fost creat de numai doi oameni și este exact ceea ce v-ați putea dori în pauzele de prânz, clipele de plictiseală și nu numai.

Deasupra tuturor

Misiunea este simplă: urcă-te în carlinga unui avion în miniatură, pilotează-l cu măiestrie prin spațiul de joc și folosește-te de armele cu care a fost dotat pentru a distruge avioanele și bazele adversarilor pe care i-ai întâlnit online. În timp, poți crește în nivel, acumulând puncte de experiență ce pot fi utilizate ulterior pentru a obține piese și avioane mai performante, fapt ce condimentează și mai mult luptele aeriene.

Gameplay-ul este variat și susținut de un sistem de upgrade bazat pe perk-uri, asemănător cu cel din Call of Duty 4, de unde rezultă că Altitude nu este tocmai un joc simplu. O fi el opera a numai doi oameni, însă pasiunea lor pentru joacă se vede în primul rând tocmai în diversitatea pe care o oferă. Există numai câteva tipuri de aeronave, însă pentru fiecare dintre ele pot fi obținute arme și bonusuri diferite. Modurile de joc sunt în număr de șapte, dintre ele remarcându-se Free For All, Football și Team Base Destruction, cu mențiunea că Plane Ball și Team Base Destruction par a fi cele mai jucate. Dar absolut toate sunt provocatoare și deosebit de distractive, pentru că pun adesea accentul pe munca în echipă în

vederea atingerii obiectivelor. Fără să-ți dai seama, poți petrece ore în șir prin văzduhul din Altitude, atât de solicitante pot fi unele sesiuni, cu precădere atunci când rachetele adversarilor îți șuieră insistent pe la urechi în timp ce „alergi” cuprins de frenezie spre baza adversă, dar mai ales atunci când reușești să introduci bomba în poartă. O pasă, un dribling, încă o pasă, șut și gol!

Luptele sunt accesibile, intense și foarte satisfăcătoare din multe puncte de vedere, însă Altitude are și probleme. De exemplu, orice alt avion devine neinteresant odată ce ai deblocat accesul la formidabilul Loopy cu rachetele sale ghidabile. Tot ce ai de făcut pentru a-ți distruge adversarul de la bordul unei asemenea drăconvenii este să te apropii suficient de mult de nefericit, iar rachetele vor face apoi toată treaba, pe când cu oricare altul trebuie să te ții ca un scaiet de coada adversarului ca să-l prinzi cu succes în vizor și să lansezi apoi racheta la precizie. În apărarea lui însă, absolut toate zburătoarele sunt extrem de manevrabile.

Zburați, zbordați, nebunii mei!

Marele atu al jocului este că nu creează o dependență bolnavă, dar te face să revii cu nerăbdare la el după fiecare pauză. Grafica este frumoasă, culorile calde, iar acțiunea frenetică te convinge să te desparți cu greu de el. Pentru testul suprem de îndemănare, vă recomand să jucați partide de Deathmatch, iar dacă vreți tactică pe pâine, încercați Demolition.

Așadar, să nu vă feriți de „Altitude”. Este complex, dar în același timp relaxant și costă doar 10 dolari.

KIMO

alternativa



WORMS: ARMAGEDDON

Worms: Armageddon rămâne în continuare un joc deosebit, în ciuda vechimii sale. În afara conceptului amuzant, cu wormi simpatici care pot utiliza tot soiul de încălțuri meșteșugite pentru a se anihila între ei, Worms: Armageddon se laudă cu un multiplayer excelent, animație comică și teme vizuale simple, dar vibrante. Chiar și acum.

BUNE:

► acțiune frenetică
► prietel
► diversitatea

RELE:

► toată lumea vrea un Loopy

CONCLUZIE:



Altitude este un joculeț arcade complex și adesea distractiv, dar extrem de accesibil. În plus, garantează un intrer de distracție la un preț foarte mic.

GRAFICĂ	08
SUNET	08
GAMEPLAY	10
MULTIPLAYER	09
STORYLINE	08
IMPRESIE	08

Gen Adventure Producător Quedak Entertainment Distributor Deep Silver
Ofertant Steam ON-LINE www.altitudegame.com

CERINȚE MINIME: Procesor 1GHz Memorie 512 MB
Accelerare 3D 256 MB, DirectX 9.0

8,6



Pac-pac ca pe
vremea lu'
străbunicu'

LEAD AND GOLD

Gangs of the Wild West

V-ați săturat de războaie moderne, „bazuci”, pistoale mitralieră și bombardiere? Dacă da, iată că a sosit timpul să ne întorcem în timp, într-o vreme când pocnitorile erau mai simple, lumea nu era înghițită de Facebook, iar goana după aur stârnea aprige dispute în Vestul Sălbatic.

Lead and Gold este un shooter multiplayer strict online creat de un studio mai puțin cunoscut și aflat, oa-

recum, la început de drum, ce include câteva moduri de joc distincte și patru clase de personaje din postura cărora putem alege să jucăm. Demn de remarcat este că la primul contact cu el mi-am adus imediat aminte de Team Fortress 2 (vezi imaginile, o s-o pățiți și voi), nu doar din punct de vedere grafic, cât și ca mod de desfășurare a ostilităților. Înăsa timpul mi-a demonstrat că se comportă complet



Alege-ți meseria



diferit. Bineînțeles, asta nu înseamnă că jocul celor de la Fatshark nu e distractiv.

A time to kill

Diferența majoră față de Team Fortress 2, cu care am ales să îl compar prin prisma experienței de joc, este că fiecare dintre jucători își poate ajuta un camarad doborât la pământ, eliminând necesitatea unui medic. Apoi, mai avem și așa-zisul „synergy effect”, care ajută camarazii din apropiere și îi recompensează substanțial pe cei care lucrează în echipă. Pe scurt, sinergia cu pricina spune că 1+1=3 pe ideea că o îmbinare de forțe între doi agenți dă rezultate mai bune decât în cazul în care aceștia ar lucra separat. Teoria este cel puțin interesantă și probată, dar mai rar sau deloc întâlnită în alte jocuri.

La capitolul clase avem Gunslinger-ul, înarmat cu un revolver foarte manevrabil și eficient în lupta de aproape. Este specializat într-o tehnică ce îi crește rata de foc a armei la un moment dat, dar în detrimentul preciziei. După Gunslinger vine Trapper-ul, înarmat cu o pușcă cu lunetă ce-i permite să scurteze distanțele. Poate întinde o mulțime de capcane, însă doar două pot fi active la un moment dat. Chestiunea e că, odată ce descoperi una de-a adversarului, o poți elimina ușor trăgând cu arma în ea. Urmează Deputy-ul, ajutorul de șerif remarcându-se pe distanțe medii și scurte datorită carabinei cu repetiție și revolverului cu care este înar-



Hop și poc!



Misiune îndeplinită



Pleci pe Marte... Pleci pe Marte...

mat, iar talentul lui este acela de a marca inamici și a îndepărta marcasele de pe camera-zii săi. Nu în cele din urmă, avem Blaster-ul, un specialist al luptei de aproape datorită pușcociului cu două țevi pe care se bazează. Spulberă orice ghinionist din imediata sa apropiere și poate folosi bastonașe de dinamită în loc de grenade.

Problema lui Lead and Gold este că poate fi când deosebit de alert și incitant, când foarte lent și plictisitor, succesul jocului depinzând de buna coordonare între membrii echipei din care faci parte, inclusiv tu. Iar adesea, gameplay-ul poate fi deosebit de strategic.

Fraggin'

Moduri de joc și hărți (doar șase) n-au fost prea multe la lansare, însă cei de la Fatshark au lansat deja un DLC care aduce noutăți din acest punct de vedere. Am fost chiar asigurați că vor urma și altele. Prin urmare, la cei 15 dolari cât costă, Lead and Gold devine din ce în ce mai mult o afacere profitabilă pentru jucători.

Ca moduri de joc prezente la lansare avem așa-zisul Shootout (Team Deathmatch), Powder Keg – unde echipele fac cu rândul încercând să arunce în aer sau să apere diverse obiective, Greed – care te pune să alergi după săculeți cu aur sub ploaia de gloanțe și să aduni cât mai mulți, Robbery – unde trebuie să arunci un obstacol în aer înainte de a pune mâna pe săculețul cu aur mult râvnit – și Conquest, care te obligă să cucerești și să aperi tot felul de obiective.

Recent lansatul DLC a introdus o nouă hartă și modul de joc Demolition, care pune două bande de nelegiuți față în față într-o neîncetată paradă a distrugerii. Bandele rivală joacă simultan din postură de atacatori și apărători, scopul principal fiind acela de a distruge cât mai multe dintre obiectivele bazei adverse. De recomandat pe toate. Pe lângă acestea, a apărut posibilitatea de a te sinucide și reinvia imediat din postura altei clase în orice moment al jocului, precum și cea de a vota eliminarea jucătorilor nedoriti din propria echipă. Ba chiar și postere WANTED, ce afișează imaginile și numele primilor trei clasați în



Jucării cu greutate

clasamentul jucătorilor. Ii puteți vedea pe harta Sinner's Gulch.

Jucând, câștigi puncte de experiență ce-ți sporesc „sinergy effect”-ul, acestea venind ca urmare a îndeplinirii unor sarcini de echipă, resuscitând camarazi și eliminând adversari, dar care nu mor întotdeauna din prima. În funcție de precizia și puterea armei, unii cad ciuruiți la pământ, dar se ridică într-o răună și trag cu pistolul, încercând să mai ia pe cineva cu ei sau să reziste până vine salvarea. Tocmai de aceea, este bine să fii atenți când doborâți pe cineva, nu care cumva să vă treziți cu un glonț în spate. Dați-le lovitura de grație și mergeți mai departe, dar nu tăiați frunze la câini prin propria bază, deoarece cu greu veți mai putea ieși de acolo, odată ce echipa adversă, mult mai experimentată, vă va încolți în ea. Ideea e că nu există puncte de respawn decât în zona controlată de echipă, iar când un purtător de steag de respawn (există și așa ceva) este la rândul lui prins în menghină, nu prea mai ai pe unde evada: Game Over. Tocmai de aceea, este recomandat să avansezi cât mai rapid spre baza adversă orice s-ar întâmpla și să nu te întorci niciodată de bună voie în a ta, decât dacă nevoia de a îndeplini un obiectiv o cere.

Cât despre hărți, se poate spune că au fost bine construite, fiecare dintre ele fiind perfect adaptată unui anumit mod de joc. Cu un plan bine pus la punct, ne putem folosi de orice obstacol sau deșelare de teren în avantajul nostru.

De ce Lead and Gold

Lead and Gold arată bine, fără a impresiona. Modelele personajelor, dar și armele, sunt bine deta-

te, iar animațiile acestora cât se poate de fluide. În plus, fiecare armă are sunetul ei distinct, astfel că putem face cu ușurință diferența între un pușcoci cu două țevi și un revolver. Lead and Gold este un joc distractiv care vă poate ocupa multe ore din viață la un preț relativ mic. Păcat doar că nu este first person, căci m-ar fi prins mai tare. Ah... și este disponibil doar prin Steam.

KIMO

alternativa



CALL OF JUAREZ: BOUND IN BLOOD

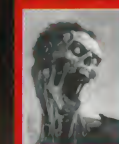
N-are cel mai bun multiplayer, însă este foarte tematic și, cu oarecare rezerve și/sau sugestii, nici nu ni l-am fi închipuit altfel. Jucătorii de CoD, Halo (să aruncăm și consolelor un os) sau de orice alt shooter unde componenta multi strălucește mai tare și mai mult decât single-ul s-ar putea să ridice din sprânceană, dar cine vrea să se joace (frumos, bine și mult) de-a Vestul Sălbatic nu trebuie să caute mai departe. Și e FPS.

*LEVEL AUGUST 2009

BUNE:
▶ dinamismul
▶ prețul

RELE:
▶ hărți și dase cam puține
▶ nu e FPS

CONCLUZIE:



Nu este cel mai bun shooter multiplayer din parcare, nu este nici măcar FPS, dar este reușit și are o aromă aparte. Iși va găsi mulți fani, cu siguranță.

GRAFICĂ	08
SUNET	08
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	08
STORYLINE	08
IMPRESIE	08

Gen Shooter Producător Fatshark Distribuitor Paradox Interactive
Ofertant store.steampowered.com ON-LINE leadandgold.com

CERINȚE MINIME: Procesor Intel Core 2 Duo 2.4 Ghz Memorie 1,5 GB
RAM Accelerare 3D 512 MB VRAM

ALICE IN WONDERLAND

Dacă asta nu te spărie...

Lewis Carroll. Cine a fost acest Lewis Carroll? Ei bine, Lewis Carroll a fost Charles Lutwidge Dogson. Interesant, nu? Dar cine a fost Charles Lutwidge Dogson?!

Pai să facem o mică listă:

Matematician
Autor de proză
Logician (are de-a face cu logica)
Diacon anglican
Fotograf

Nu fiți impresionați până la lacrimi. Pe la 1800, toată lumea era ciudată și nu știa spre ce să-și îndrepte atenția. Așa că, pe lângă aceste calificări, Lewis mai era și pedofil, un mare consumator de opiacee și practicant fervent al incestului. Evident că pentru niciuna dintre aceste ocupații nu are diplomă și se poate spune că le făcea doar în timpul liber. Multă lume chiar nega acest lucru, dar cum poți să negi faptul că omul s-a înșurat cu vara sa primară?

Oricum, defectele sale nu îl definesc pe el ca om, ba dimpotrivă. Fotografiele sale sunt o oglindă perfectă a fetițelor de la 1850.

Peste 60% din portofoliul său (ce s-a mai păstrat, oricum) sunt imagini cu fetițe în diferite ipostaze, dar este artă! Și acum să fim serioși... arată-mi un preot catolic/anglican care nu se uită cu jind la băiețelii din cor și îți arăt un fâțarnic.

După această descriere colorată a domnului matematician, diacon și fotograf Carroll, cum poți să nu înțelegi cum a reușit să scrie această capodoperă numită Alice în Țara Minunilor, mai ales când a avut și ajutorul de neprețuit al pipii de opium?



Restul nebunilor

Apariția aceste opere literare a împărțit clar lumea în două. În smintinși și în mișei. Cei care înțelegeau și recunoșteau și cei care înțe-



Highlight the Red Knight with the White Rabbit's cursor.

legeau și nu recunoșteau. Romanul a cunoscut un succes deosebit, fiind citit deopotrivă de copii și adulți, deși din motive complet diferite. Cei inocenți îl văd ca pe o poveste stupefiantă, deschizându-le mințile către o lume de basm, iar cei hârșăiți prin multe îl văd ca pe rezultatul stupefiantelor asupra unei minți luminate.

Zeci, și nu exagerez, zeci de filme s-au făcut pe subiectul Alice. În toate limbile pământului. Fiecare încercând să arate într-un fel sau altul ce a înțeles din călătoria mai mult decât interesantă pe care Alice a avut-o. Pe lângă filme, au mai fost și piese de teatru, tablouri și, mai nou, jocuri pe calculator.

Cel mai nou dintre acestea este bazat pe cel mai recent film din serie, realizat de Tim Burton și având în rolurile principale pe nimeni alții decât Johnny Depp și pe Helena Bonham Carter. Toți trei măști ai psihedeliciului, foarte potriviți pentru rolurile cerute de Lewis. Acum fiecare cu păreri sale despre film, dar mie mi s-a părut o porcărie.

Disney, o companie care nu a fost niciodată recunoscută ca o maestră a jocurilor pe calculator, a decis că este momentul să lanseze un joc în care să putem urmări aventurile micuței Alice, acum ale adolescentei Alice. Dar o face într-o manieră foarte burtoniană la rândul ei. Nu intri în pielea englezoaicei, ci în pielea iepurelui de mai și a unui șoricel curajos, cu sabie și limbă ascuțită. Din când în când mai ai de făcut și câte ceva cu mânuțele Alicei, dar nu mare lucru.

Spre deosebire de film, jocul este destinat copiilor, deși nu prea știi cum ar putea să atragă filmul o audiență din rândul copilașilor care s-ar juca acest joc. Simplu și direct, jocul este tipic pentru Disney. Un adventure clasic, combinat cu elemente de jump and run și un pic

de bătaie haotică, Alice în Wonderland își propune să urmeze evenimentele filmului, să ne poarte prin chinul prin care trece Alice până va reuși să învingă jabberwocky-ul controlat de Zâna Măseluță, pardon Regina de Roșu. Pe întreg parcursul jocului ne vom întâlni cu toate personajele notabile ale filmului, inclusiv cu Pălărierul Nebun, chintesența personalității crizate a lui Depp.

De departe, cel mai mare bonus al jocului este posibilitatea de a te juca în cooperativ cu încă un prieten pe același calculator. Jocul în single player este absolut dezamăgitor, puzzle-urile fiind extrem de simple, totul fiind extraordinar de liniar. Niciun fel de provocare din partea producătorilor, un exemplu excelent pentru mulgerea unei francize pe toate fronturile.

Nici măcar din punct de vedere grafic nu este o capodoperă. Personajele sunt de groază și nu pentru că s-a dorit asta. Modul oribil în care totul este desenat nu se vrea a fi un răspuns al imaginilor psihedelize imaginate de Carroll printre norii de opium ce-l învăluiau când scria, ci pur și simplu este o muncă la normă, de care se vede că programatorii s-au strofocat să scape cât mai repede.

Una peste alta, jocul nu merită să fie abordat din niciun motiv. Poate doar unul masochist, testându-ți îndurașta în fața a ceva prost.

Koniec



alternativa



THE LOST VIKINGS

Lansat în 1992 de Interplay, The Lost Viking este o alternativă viabilă și în ziua de azi pentru multe dintre jocurile actuale. Un puzzle/adventure minunat, o adevărată aventură pentru jucător, The Lost Vikings este o amestecătură extraordinară de umor și provocare a minții în a-l duce la final. Cu un pic de noroc, îl veți găsi de cumpărat la un preț de nimic.

LEVEL MARTIE 2009

BUNE:

► Imi este greu să mă gândesc la un punct bun al jocului

RELE:

► mult prea lung
► personaje de groază
► stereotipul nesimțirii celor care sug de sevă o franciză

CONCLUZIE:



Nu recomand acest joc nici măcar copiilor. Nu pentru că ar fi extraordinar de prost, ci pentru că este posibil ca săracul copil să rămâne cu sechele, mai ales că este foarte posibil să nu înțeleagă mai nimic din personajele ciudate ale jocului. Este posibil să rămână cu o imagine distorsionată despre realitate, lucru deloc dorit în zilele noastre luminoase.

GRAFICĂ 04
SUNET 04
GAMEPLAY 04
MULTIPLAYER 05
STORYLINE 03
IMPRESIE 04

Gen Adventure Producător Etranges Libellules Distribuitor Disney
Ofertant GameShop ON-LINE disney.com/games

CERINȚE MINIME: Procesor PIV 2 GHz Memorie 512 MB RAM
Accelerare 3D 128 MB

DEAD TO RIGHTS[®]

RETRIBUTION

Împuşcăm fără discernământ... Iar

de mult
joc se lau-
slow motion
mai vrei să-i
măinile în cap și
nimic bun.

Producătorii acestui tip de jocuri uită că deja este fumat gameplay-ul respectiv, care la momentul respectiv oricum venise susținut de o poveste și o atmosferă mai mult decât geniale, și consideră că este de

De când cu Max Payne și succesul acestuia datorat unui nou stil de joc introdus în jocurile third person shooter, foarte multă lume s-a folosit de inovațiile care la vremea aceea au impresionat o lume întreagă. S-a folosit atât încât acum, dacă un

dacă un
bullet time,
action sau cum
spui, îți pui
nu te aștepti la

ajuns să îl implementeze fără un alt fel de efort, convingi că jocul va fi de succes.

Reciclarea o fi bună când este legată de deșeurile și rămășițe din viața noastră de zi cu zi, dar folosirea ei în jocurile pe calculator nu este deloc o garanție a succesului jocului în care apare.

După cum probabil ai observat în review-urile citite în ultimii ani, doar jocurile care au venit cu ceva nou, original, s-au bucurat de laude și note mari, iar cele care vin cu idei răsuflate și refolosite au lăsat un gust amar în urma lor, lucru ce se observă din modul în care au fost scrise și din notele primite.

Foarte puține jocuri din ultima vreme ne-au făcut să ne ridicăm de pe scaune ovaționând și despre puține mai ținem minte ceva la o lună-două după ce au fost jucate. Din nefericire, niciunul dintre ele nu intră în categoria shooter, fie el first person, fie third person. Acest gen de jocuri are neapărată nevoie de un revamp masiv din partea producătorilor și trebuie să vină fie cu o po-



O declarație pentru toate pisuțele
într-o treze la ora asta...



veste extraordinară și deloc clasică, fie cu un nou stil de gameplay, dacă nu complet original, măcar cu un element care să îl scoată din gloata prostimii.

Pumnii mei minte nu are

Urmarea unui joc lansat în 2003, Dead to Rights: Retribution este o încercare de a readuce pe piață un joc care la vremea lui a fost primit cu plăcere de jucători. Il avem din nou sub control pe Jack Slate, unul dintre cei mai buni polițiști din Grant City. Dar de data asta nu este singur, ci îl are ca aghiotant pe Shadow, un husky fioros, o adevărată bestie canină, care mai scoate un pic jocul din uitare.

Asemănător ca gameplay cu Manhunt, Dead to Rights: Retribution este o combinație prea puțin reușită dintre un 3rd person shooter clasic și unul de hand to hand combat. De-a lungul unor niveluri interminabile și

asemănătoare, Jack Slate încearcă să readucă legea într-un oraș în care, dacă nu porți o armă, nu ai ce căuta.

O înșiruire nesfârșită de aruncă-te în spatele unei cutii și trage ca orbul în tot ce mișcă, jocul devine monoton după prima jumătate, în care ai văzut tot ce se poate.

Departate de a fi un polițist cu conștiință și iubitor de lege, Jack Slate este adeptul mai întâi împuşcă, iar apoi, dacă mai e cineva în viață, pune întrebări. Dar de prea puține ori mai este cineva în viață.

Spuneam că, pe lângă pac-pac, Slate mai dă și cu brandul. În momentul în care te bagi cu capul înainte într-o gașcă de inamici, înarmat doar cu pumnii din dotare, meul ce se pornește nu mai are nici cap, nici coadă. Lipsit de posibilitatea de a te fixa pe un anumit inamic, evident cel mai periculos din gașcă, pentru a-l nenoroci cât mai repede, haosul te prinde de urechi și începe să te smucească într-o parte și-n alta până când ori tu, ori ei

sunteți pe jos. Imposibilitatea de a fixa o unică țintă în lupta corp la corp nu te lasă să urmărești ținta dorită, mai ales că mulți dintre adversari încearcă să fugă când simt că pierd lupta. Așa că după ce l-ai bumbăcit bine pe unul dintre ei, încercând pe cât posibil să eviți restul bandiților, te trezești că adversarul făcut aproape KO fuge, iar tu ești față-n față cu reacțiunea. Poate acest lucru ar putea fi considerat normal dacă te-ai gândi că oricine fuge când vede că pierde, iar prietenii îi asigură spatele, dar jocul nu este atât de deștept. Totul se întâmplă absolut din greșeală pentru că în restul situațiilor inamicii sunt niște dobitoci notorii care te pot învinge doar dacă nu ești deloc atent sau te copleșesc ca număr.

În fine, în momentul în care inamicul este aproape mort, pe ecran îți apare simbolul unei taste de pe gamepad care, odată apăsat, declanșează un takedown fulgător. Aici asemănarea cu Manhunt devine clară. Dacă



Detartare definitivă



mai ții minte, Manhunt era faimos pentru violența din momentele în care te apuca să sfărteci inamici. Dead to Rights: Retribution încearcă să compenseze lipsa substanței poveștii și a jocului prin violență gratuită în takedown-uri. Slate se comportă ca cel mai psihopat criminal



Simt miros de fleică proaspătă



și inventează moduri de a executa dușmanii mai ceva ca rușii în lagărele lor de concentrare. Spun rușii pentru că au fost mai răi și mai sălbatici ca nemții.

Momentele din joc în care treci în lupta corp la corp nu le decizi tu. Dacă ar fi după tine, probabil ai prefera ca tot jocul să te ascunzi după ceva și să tragi pe rând în dușmanii care vin ca bezmeticii spre tine. Doar că Slate nu este în stare să care prea multă muniție la el. Așa că, după două încărcătoare, ești nevoit să te arunci în mijlocul inamicilor pentru a culege armele lăsate de ei sau pentru a încerca dezarmarea unuia dintre ei și folosirea armei astfel obținute împotriva resturilor rămase. Poate eventual să-l trimiți pe Shadow să recupereze arme de pe jos sau să anihileze un dușman mai bine ascuns, dar tinde să moară cam repede. Iar mie îmi e milă de căței. Mai bine mor eu.

Aceste lupte corp la corp și takedown-urile pe care le efectuezi îți dezvăluie și o altă parte proastă a jocului. Grafica și problemele engine-ului folosit. Totul în jur ara-



tă de parcă a fost făcut în grabă. Nu am găsit nici măcar un obiect cu sau fără viață despre care să spun că este finisat. Dimpotrivă, totul este format din blocuri de textură

fără cap și coadă. Iar de momentele takedown-ului ce să mai zic? Doar că, dacă în jur există obiecte contondente, corpul victimei răsucit în fel și chip de bruta de Slate va trece prin absolut toate, fără nicio reticență.

... poate cânele

... să mai salveze ceva din nenorocirea asta de joc. Singurele momente în care am fost mulțumit au fost misiunile pe care trebuia să le duc la bun sfârșit cu Shadow. Majoritatea sunt misiuni de stealth, în care trebuie să te furișezi cu bestia pentru a face rost de o cheie ce îi trebuia lui Slate pentru a deschide o ușă către o nouă baie de sânge. Shadow este ajutat în misiunile sale de o abilitate bestială. În momentele în care trece în modul stealth, câțelul poate simți (auzi?) bătăile inimii inamicilor, ce îți apar pe ecran. Astfel poți planifica secunda în care să te repezi asupra victimei neștiutoare și să o dobori în liniște. Nu că ar fi mare problemă să o anihilezi în mod direct, mai ales că în misiunile stealth dușmanii nu sunt chiar atât de deși.

Cu toate acestea, nici gameplay-ul cu Shadow nu este lipsit de hibe. Pentru un personaj principal, husky-ul este EXTREM de prost realizat din punct de vedere grafic. Ca să o spun mai pe înțelesul tuturor, este urât ca moartea. Săracul câțel, pe cât de important este pe parcursul jocului, pe atât de prost este realizat. Chiar nu pot să înțeleg de ce unul dintre cele mai importante personaje ale jocului a beneficiat de atât de puțină atenție din

partea producătorilor.

Pe lângă faptul că este urât, Shadow mai aleargă și fără să atingă podeaua cu labele, iar de multe ori când încerci să târăști un cadavru din calea patrulelor, botul se află la câțiva centimetri buni de membrul sau umărul de care corpul este târât.

Foarte păcat că jocul nu a fost nici măcar un pic lustruit, ce să mai spun de acordat o atenție mare detaliilor. Dacă nu este ajutat deloc de poveste sau chiar gameplay, măcar ar fi putut să atragă printr-o calitate grafică exemplară care să te mai țină în fața ecranului televizorului. Bine măcar că este scurt.

Koniec

alternativa



MANHUNT

Din nou voi oferi Manhunt ca alternativă. Asemănător ca gameplay cu Dead to Rights: Retribution, Manhunt este declarat un joc violent, iar sângele în care bălțește nu este gratuit. Mult mai antrenant prin elementele de stealth play, Manhunt este o provocare mult mai bună decât acest joc în care tot ce faci este să tragi și să alergi de la un stâlp la altul.

*LEVEL Iunie 2004

BUNE:
► misiunile cu Shadow sunt faine
► pentru cei cu un caracter violent va fi o supapă de aerisire

RELE:
► poveste nasoală
► gameplay de doi lei
► prezentare complet nefinisată, deși cu potențial

CONCLUZIE:
Un joc de duzină de care vei uita după câteva zile că l-ai jucat. Nu excelează în niciun aspect, nu te ține în fața televizorului prin nimic. Nu tu poveste, nu tu gameplay, nu tu grafică.

GRAFICĂ 05
SUNET 06
GAMEPLAY 05
MULTIPLAYER 04
STORYLINE 06
IMPRESIE 06

Gen: 3rd person shooter Producător: Capcom Distribuitor: Capcom
Ofertant: GameShop ON-LINE: www.deadtorights.com

5,6

Ziceți repede, care dă o bere?



Gamepad-ul meu bate, bate pentru tine...

Acum vreun an povesteam de revenirea în forță a lui Street Fighter, relansat inițial pe arcade-uri prin cea de-a patra ediție oficială, cu vreo șase luni înaintea variantelor de Xbox 360 și PS3. Surprinzător, fanii genului s-au putut bucura de el și pe PC, după o așteptare de doar câteva luni. Ei bine, ne-a sosit în redacție Super SF IV, de sine stătător și de nou-tăți aducător. Prima chestie evidentă va fi numărul crescut de personaje, de la 25 la 35, suplimentat prin mai vechile cunoștințe T. Hawk și Dee Jay din Super Street Fighter II, Cody și Guy din Street Fighter Alpha și Final Fight (inițial proiectat ca sequel pentru primul SF și redenumit ulterior), Dudley, Ibuki și Makoto din SF III și în sfârșit Adon din primul SF. Noutățile absolute sunt în număr de două. Juri, o gagică simpatică și de taekwondo practicantă, cu deviația majoră plasată într-unul din ochi, în implantul numit Feng Shui Engine este pe cât de tâmpită în concept, pe atât de distractiv și spectaculos de jucat. Alături de ea apare Hakan, un luptător în ulei turc (dacă nu știți, sportul național turcesc există de pe

naje noi, însă eu unul mă declar copleșit și perfect mulțumit de oferta deja existentă - am setul meu de 10-15 preferați. În tot cazul, bine că aveți de unde alege. Dacă tot vorbeam de personaje, aflați că s-au întors și micile dialoguri de la începutul meciurilor în care se înfruntă rivalii declarați. Dincolo de asta, numărul de Ultra Combo-uri s-a dublat și puteți selecta varianta dorită pentru fiecare personaj în parte, înainte de începerea unui meci. Iar noile adăugiri sunt, în general, destul de inspirate - am o bănuială că au primit sugestii bune de la fani și au decis să dea de ales și în privința asta. Un alt motiv de bucurie, cel puțin pentru un nostalgic ca mine, este revenirea stagiilor de bonus, în care trebuie să faci praf o mașină respectiv să te ferești de și să caștești valuri de butoaie. Când am pus prima dată mâna pe SF IV, mi-au lipsit mult, așa le mulțumesc celor de la Capcom pentru inițiativa care-mi permite să-mi fac dambalau liniștit. Sub aspectul multiplayer-ului, a apărut în sfârșit Team Battle, unde pot fi selectați maxim opt jucători pentru niște înclăstări intense și variate, o altă chestie care mi-a lipsit (și se pare că nu numai mine) din predecesor. Mai mult, a apărut și un modul de replay-uri, unde poți să te uiți pe săturate la nenumărate meciuri și evident să-ți trimiți propriile meciuri înregistrate, pentru deliciul celorlalți. Cu toate îmbunătățirile suferite, modulul de confruntare online nu este încă tot ce ar fi putut fi, dar rămâne perfect utilizabil, fără bug-uri și probleme de funcționare, din câte am văzut. În rest, nu sunt foarte



Ruthless Wormtail Kick smth

corează milioane de sufragii din lume. Dar, cum arcade-urile știm bine că rulează pe Windows XP, n-ar fi deloc exclus să vedem și o lansare Games for Windows Live, chiar în toamna asta. Celor cărora nu le-a prea plăcut reîntoarcerea seriei nu cred că le va schimba părerea varianta Super și-i îndemn în continuare către vreun Tekken 6, Soulcalibur IV sau Dead or Alive 4.

Caleb

BUNE:
► cele două personaje complet noi pentru serie, Hakan și Juri
► putem cotoconi din nou mașina și butoaie

RELE:
► modul online perfectibil
► multe personaje recidate mi se par absolut în plus, fără identitate și savoare adevărate

CONCLUZIE:
Deloc surprinzător, Super Street Fighter IV devine referință în materie de capturi. Opt personaje recidate și două complet noi ridică la numărul de combatanți la 35, fiecare poate alege dintre două Ultra-uri și, în plus, bătăliile în echipe de maxim opt personaje sunt absolut savuroase. În mod sigur cel mai bine realizat și divers titlu al genului în momentul asta. Dacă nu vă place, e vina voastră, nu a lui :-)

GRAFICĂ 10
SUNET 08
GAMEPLAY 10
MULTIPLAYER 09
STORYLINE 09
IMPRESIE 09

Gen: Fighting Producător: Capcom Distribuitor: Capcom
Ofertant: www.gameshop.ro ON-LINE: www.streetfighter.com

9,2



Într-o lume nesigură, Ryu te... desfigură

vreamea egiptenilor și e foarte apreciat pe meleagurile respective). Și el s-a dovedit echilibrat și cel puțin la fel de simpatic precum Juri, așa că, din punctul meu de vedere, ei doi fură toate cuvintele de laudă în fața celorlalte personaje, prin mișcările proaspete și elementul de prospețime. Se-aude că vor apărea și DLC-uri cu perso-

multe de spus. E clar: fanii Street Fighter posesori de console pot cotiza liniștiți, fiindcă este cel mai bun și complet titlu al seriei, în timp ce entuziaștii variante de PC a SF IV vor trebui să mai aștepte, fiindcă nu a fost anunțată oficial decât o variantă pentru arcade-uri, care vine, surprinzător, după lansarea pe consolele care de-

FROZEN SYNAPSE

Neuronilor, dezmoțirea!

GEN TBS PRODUCĂTOR MODE7 DISTRIBUITOR MODE7
 LANSARE 15 NOIEMBRIE 2010
 ON-LINE WWW.FROZENSYNAPSE.COM

De când cu Laser Squad, apoi cu UFO, Jagged Alliance și alte titluri asemănătoare, am prins gustul strategiilor pe ture cu o componentă tactică pronunțată. Și, în afară de UFO 2000, un add-on open-source pentru UFO 1 și 2, n-am mai prea butonat nimic remarcabil în multiplayer, cu atât mai puțin pe internet. Iar dacă Flotilla, prezentat tot în numărul acesta, mi-a satisfăcut setea de ture intergalactice, tactionianul meu interior încă tânjea după o provocare. Noroc cu CioLAN, om informat, de felul lui, care mi-a propus să cer la test două key-uri beta de Frozen Synapse. Răspunsul a venit prompt și revelator. Ei bine, și aici avem de-a face cu grafică simplistă sau minimalistă, cum preferați, cu un decor și niște omuleți parcă turnați din neon. De când Darwinia a arătat că se poate, se pare că stilul și-a găsit destul de mulți adepți în rândul dezvoltatorilor de talie mică. Vă înțeleg și dacă-mi spuneți că vă repugnă grafica din ilustrațiile alăturate, fiindcă și eu prefer ceva desenat cu grijă și dragoste, sau măcar modelat cu un grad mai mare de detaliu. Dar mai important este că, dincolo de învelișul ușor abstract, se ascunde un joculeț strașnic de tactică pe ture, care strălucește chiar și în stadiul beta în care se află momentan.

Planul este să facem un plan

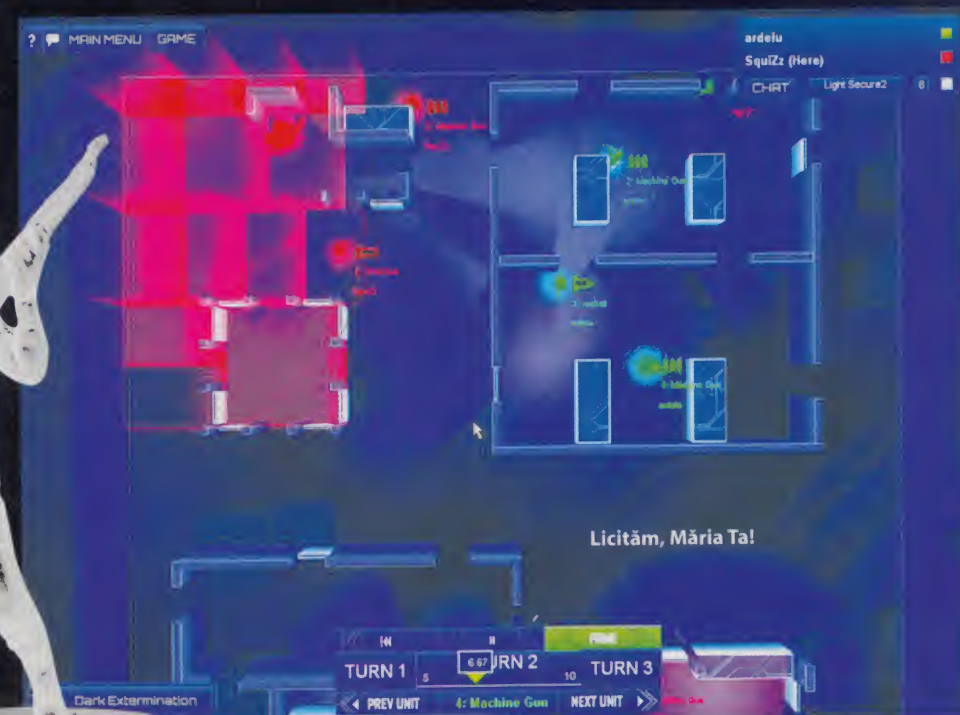
Avem așadar niște planuri de clădire, soldaței din plastic digital plasați undeva pe hartă și inamici de căsă-

pit sau obiective de bifat. Iar turele se desfășoară simultan, ca și în cazul Flotilla. Practic, e un hibrid între modulele turn-based și realtime din X-Com: Apocalypse, singurul mod de a face posibil un multiplayer niciodată plictisitor și care totodată îți oferă tot timpul din lume pentru a-ți gândi mișcările. Nu, nu este o contradicție în termeni, fiindcă Frozen Synapse se poate juca și prin e-mail, unde primești notificări când adversarul și-a făcut și el mișcările în niște meciuri care pot dura oriunde, de la cinci minute la câteva luni. Altfel spus, începi un meci, acesta este salvat ca activ pe server și fiecare are tot timpul să dea ordine unităților și să testeze eventualele consecințe, după care să trimită serverului decizia finală. După ce ambii jucători fac asta (fiindcă se joacă în maxim

doi), serverul procesează datele și generează deznodământul turei, trimițând datele fiecărui participant, care poate continua cu planul pentru tura următoare - și tot așa, până la final. Dacă punem la socoteală faptul că meciurile rareori țin mai mult de cinci ture, iar matchmaking-ul inteligent permite găsirea rapidă a unui adversar, cu posibilitatea de a juca oricâte partide în paralel, constatăm că ținem în desaga un titlu cu un dinamism deosebit și foarte rar pus în valoare de alte titluri.

Încercarea moarte n-are...

Practic, tot jocul constă în alegerea de trasee, orientări, posturi și acțiuni speciale pentru unități, cu un nivel minim de complicații. Pe de o parte, plasezi waypoint-uri pentru deplasare. Pe de alta, stabilești direcția în care va privi unitatea. În același timp, poți da ordin ca acesta să-și coboare postura, caz în care se va deplasa mai încet, dar va ținti mai precis și va avea șanse mai bune de a supraviețui unui schimb de focuri. Pe de altă parte, poți ordona



Licităm, Măria Ta!

www.level.ro



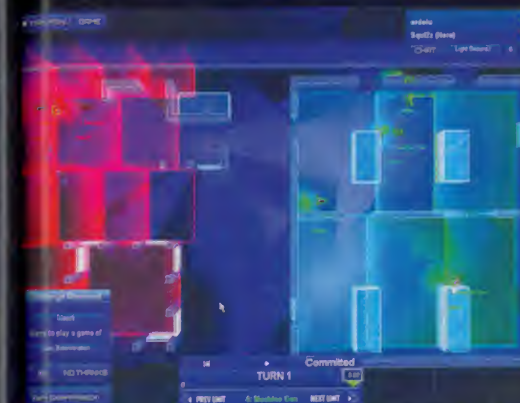
Cine are noroc, are, cine n-are... moare!



AutoCAD pentru gameri



Pândindu-l pe Ciolan



ca acesta să-și continue deplasarea, chiar dacă vede vreun inamic sau dimpotrivă, să tragă imediat după contactul vizual. Pentru o deplasare mai rapidă, îi poți dezactiva orientarea forțată a privirii, caz în care merge mai repede, însă se uită doar în sensul deplasării, chestie care se poate dovedi fatală în multe situații. Partea cea mai frumoasă este că totul se face simplu, printr-o interfață grafică expresivă, binișor organizată și că waypoint-urile sunt unite de linii interactive, pe care poți plasa succesiv oricâți modificatori de comportament, schimbând postura sau orientarea, viteza de deplasare și altele. Totodată, poate fi plasat oriunde și un slider reglabil, care poate determina soldațelul să aștepte câteva secunde înainte să continue executarea și rului de ordine primite. Pentru a testa rezultatul probabil al ordinilor, luând în calcul cele mai recente informații despre poziția inamicului, există o interfață asemănătoare unui player. E foarte la îndemână și recomandabil de utilizat înainte de a trimite decizia către server, pentru a modifica ideile proaste. De acolo se poate derula cu încetinitorul și totodată puteți revedea întâmplările din turele anterioare. O tură durează câteva secunde, suficient de regulă ca soldațelii să execute ordinele date sau măcar o parte dintre ele.

Moduri de joc

Pe lângă un tutorial relativ edificator, un set de misiuni predefinite, modul Puzzle (cu cerințe specifice) și meciuri generate aleator împotriva AI-ului, avem chestia adevărată, modurile competitive împotriva adversarilor umani. Modurile de joc pot fi de două tipuri: Light și Dark. Light înseamnă că vezi în permanență unitățile adversarului și mutările

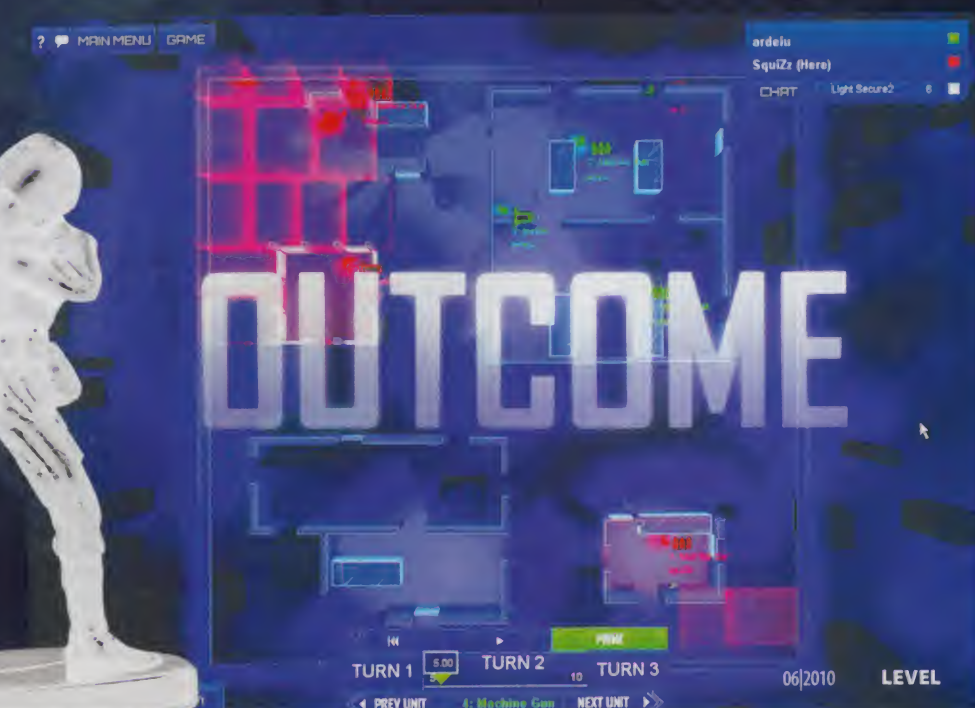
lor și teoretic poți ghici mai ușor ce acțiuni vor întreprinde, în timp ce Dark te face dependent de câmpul vizual al propriilor soldați. Interesant este că în Dark, poziția în care a fost văzut ultima dată un inamic generează o fantomă virtuală a acestuia, căreia îi poți da ordine pentru a testa cum decurg lucrurile în funcție de posibilele decizii ale ambelor tabere. Frumos! Dincolo de asta, avem patru moduri de joc. Extermination presupune eliminarea cât mai multor adversari în maxim cinci ture. În Hostage Rescue, o echipă escortează ostatici până la extremitatea hărții în timp ce adversarul se străduiește să-i facă viața un iad. Disputed, e un fel de Capture the Flag, unde după cinci ture de joc apar aleator pe hartă cutii, pe care fiecare trebuie să le acapareze și să le transporte în siguranță. Secure e un mod original și totodată interesant, în care inițial taberele licitează ce suprafață din hartă pot apăra. Câștigătorul licitației devine apărător și trebuie să împiedice dușmanul să mențină pe respectiva suprafață vreo unitate mai mult de câteva secunde. Cu cât ai de apărut mai mult, cu atât victoria aduce mai multe puncte, lucru valabil și pentru atacator, care e bine răsplătit pentru infiltrarea reușită pe o suprafață mică și îndepărtată de poziția inițială. În funcție de cum pică sau generând o situație cu editorul de hărți inclus, poți controla mitraliori, lunetiști sau oameni echipați cu grenade sau aruncătoare de rachete. Pereții pot fi distruși, strategic sau tragic, iar tirul cu explozibil se face musai manual. Grenadele au obiceiul să ricoșeze frumos, iar rachetele nu sunt mereu atât de prebizi-

bile pe cum par, așa că mă declar momentan satisfăcut de menajerie, dar aștept și noutăți pe viitor.

Plănuiesc... să-l joc în continuare

A fost mult de explicat, însă, în practică, totul devine limpede după câteva partide. Odată intrat în luptă, e greu să nu te întorci mereu pentru a vedea ce mișcări a mai pus la cale infamul adversar sau, mai bine zis, infamii adversari. Dacă-ți pică brusc netul, trebuie să pleci sau vine șeful, nu-i o problemă: inchizi și revii să-ți faci tura. Comunicarea cu ceilalți jucători merge relativ ușor, există un sistem de împrietinire, topuri, posibilitatea de a salva și vedea replay-uri, chiar și de a exporta partide pe YouTube și chiar dacă mini-rețeaua socială este implementată momentan ca o schiță, reușește să ofere aproape toate facilitățile dezirabile. Ce-i drept, am mai dat peste bug-uri și mici neajunsuri prin diverse locuri, am mai pățit ca serverul să răspundă mai greu (din cauza lui, nu a conexiunii mele), dar nimic n-a fost foarte grav, mai ales pentru un titlu de buget infim aflat încă în fază beta. Recomand călduros. Pe pagina web oficială, precomanda în valoare de 19 euro livrează două conturi de beta și evident acces la viitoarea versiune finală, iar 9,5 coco pentru un joc pe care-l poți butona de oriunde, oricând și pentru multă vreme nu mi se pare ceva exagerat.

Caleb



OUTCOME

SONIC

THE HEDGEHOG

Sonic, you can't catch what you can't see!

Nu știu câți dintre voi ați avut plăcerea și norocul de a vă delecta cu un SEGA Genesis sau Mega Drive II. Pentru mine unul, a fixat ideea de consolă și a stat cu cinste la dreapta regelui Spectrum. Motivul achiziției? Evident, Sonic. Un arici albastru, puțintel mângos, apărut în 1991 pentru a demonstra că se pot face și altfel de platformuri. Adevărat, majoritatea încă-l preferă pe Mario. Eu le-am îndrăgit pe amândouă, cu observația că ceea ce mi-a oferit seria Sonic, cel puțin prin primele trei titluri și spin-off-urile inițiale nu a mai reușit niciun platform de atunci. O senzație pură de viteză, o libertate de mișcare neîntrecută și provocarea de a gândi mai repede decât poate să miște personajul. Iar Sonic se mișcă al naibii de repede! Într-un fel, el mi-a deschis apetitul pentru jocuri casual și suspectez că așa fi fost un PC-Only freak, încluiat și pornit contra alternativelor, dacă n-aș fi găsit motivul rapid și albastru de a ține în mâini un gamepad. Și chiar după dureroasa despărțire de consola mea Sega, în favoarea unui 486, am căutat alinare în multe jocuri aparent



asemănătoare, însă nici unul dintre ele nu mi-a oferit ceva măcar asemănător cu feeling-ul bestial care-mi rămăsese întipărit în vâna de joacă. Nici măcar Sonic CD, apărut și pe PC, pentru simplul fapt că se mișca altfel și arăta mai prost decât eram obișnuit să-l văd, din lipsa interpolării cu „scanlines” omniprezente pe televizor, care nu făcea altceva decât jocurile să arate bine. Mai recent, când am putut folosi eficient emulatoare de calculator, gândul meu a rătăcit din nou către Sonic și nu m-am lăsat până n-am reușit să-l rejoc în variantele originale ale primelor trei titluri din serie, cu niște setări care apropiu imaginea de pe ecran de ce văzusem eu pe când umblam cu deștu-n gură (nu-mi săriți în cap, doar le-am plătit o dată când mi-am prăpădit alocațiile pentru a înfige casete-n Mega Drive).

Însă, dintre toate edițiile, am îndrăgit cel mai tare Sonic 2, pentru simplul fapt că mi s-a părut cel mai bine realizat, fluid și atrăgător, atât prin coloana sonoră pe care o mai am încă, după ani de zile, prin lista cu MP3-uri, cât și prin nivelurile absolut memorabile și emblematic

pentru Sonic, care au pus conceptul predecesorului în valoare în feluri în care probabil nici producătorii nu s-au gândit. Ca să nu mai vorbim de maniacii speed run-urilor, care s-au dat peste cap să arate lumii că sunt cei mai supersonici, terminând niveluri uneori în mai puțin de 25 de secunde. Fiindcă da, deși poți juca strategic, lent și culegând tot din cale în timp ce bumbăcești fiecare monstruleț în parte, răsplata pentru a termina un nivel în mai puțin de 30 de secunde este colosală, pe măsura provocării lansate de un asemenea concept. E nevoie să cunoști rutele, adesea cu tente labirintice și scurtături obscure la prima vedere, să te sincronizezi perfect, să nu gândești de două ori și să nu eziți în nicio mișcare. Aici strălucește Sonic cu adevărat, fiind mai mult decât potrivit atât pentru maniaci, cât și pentru cei în căutarea unui platformer de calitate, care se poate juca lejer și are ce arăta.

Toate acestea s-au cam terminat odată cu spin-off-urile pseudo 3D și apoi 3D, aglomerarea de titluri fără prea multă legătură cu platformingul inițial făcute doar



să mulgă bani de pe urma succesului primelor editări,

care, deși au adus francizei noi fani, au reușit să-i enerveze, pe bună dreptate, pe cei vechi. Practic, deși așa putea să vorbesc despre zilioanele de titluri puse în cărca ariciului vitezoman, nu mi se pare că merită menționate decât Sonic & Knuckles, fidel conceptului dar vizibil mai slăbuț decât primele trei și portările pentru platforme mobile, ca Gameboy Advance. De fapt, adolescența tristă a lui Sonic se datorează mult decăderii companiei Sega de pe piața consolelor, în urma unei crâncene bătălii cu Nintendo, Sony și cu alții, pierdute iremediabil. Nemaivăd un public la fel de numeros pentru propriile platforme, producătorii au fost nevoiți să vândă drepturi de producție și să recurgă la portări îndoielnice, care deși au menținut ideea în viață, s-au orientat mai mult după genul de cult japonez închinat anumitor francize, care, inevitabil, mai naște și monstruleți, de genul unor personaje suplimentare total aiuristice, materializate din copulația cretinismului comercial cu vidul ideatic. Orice, numai să mai scoată un bănuț. Nu-i de mirare că s-a cam așternut praful pe glo-

Un viitor mai luminos pentru bătrânul arici lipicios

Taman când îl credeam pierdut definitiv în lumea celor trei dimensiuni aducătoare de oări din partea fanilor, aflu despre un nou proiect Sega, care s-a dovedit a nu fi altceva decât mult așteptatul urmaș de drept al seriei, Sonic 4, în 2,5 dimensiuni, care aparent e pus pe treabă și vrea să îmbine tot ce are mai bun de oferit planeitatea 2D-ului cu bonelele audiovizuale de ultimă generație. Deocamdată mă abțin de la comentarii în detaliu, fiindcă m-am bucurat de prea multe ori la fiecare nouă apariție (aparent și restul lumii) pentru a fi dezamăgit din ce în ce mai tare. Cert este că noul titlu va fi oferit episodic, prima parte urmând să coloreze ecranele chiar anul ăsta și pentru început numai pe console și iPhone. Sunt tare curios cum vor reuși să mențină acel ceva intact și gameplay-ul fidel momentelor care l-au consacrat pe micul arici. Nu pot decât să le țin pumnii și să sper că se vor bucura de el și cei prea scârboși cu pixelii vechi și mari.





ria mingii cu țepi, iar alde Mario îl calcă în picioare, pe propriul merit, datorită unor reeditări mult mai bine gândite și de efect, acordate mereu tendințelor și totuși fidele ideii originale. Aveți dreptate, eu îi dau înainte fără a povesti mai multe despre ce însemna Sonic când era în plină glorie. Mă scuzați, iată:

Diferența dintre și un Sonic?

Ca în orice joculeț drăgălaș și colorat, protagonistul trebuie să salveze Universul de tot felul de ticăloși. În lumea sa, tartorul e Doctor Ivo Robotnik (zis și Eggman), care-și dorește arzător să transforme întreg Pământul în propria-i moșie, populată, așa cum e frumos și indicat în manualele dictatorilor complexați, cu slavi. Mijlocul? Tehnologia și puternicele Smaralde ale Haosului, care oferă deținătorului suficientă energie încât să mute munții din loc sau, cel puțin, să domine un adversar egal.

Moneda la putere sunt inelele din aur, împrăștiate prin toate nivelurile. Nu există bară de viață, însă, atâta timp cât ai cules cel puțin un inel de pe jos, singurele chestii care te mai pot omori din prima sunt căzăturile în afara ecranului și strivirea. Altfel, contactul cu un inamic te face să-ți pierzi inelele adunate, care sar în toate părțile, cu șansa de a recupera maxim douăzeci dacă te miști repede cu strânsul. Când pășești ceva fără să ai măcar un inel la tine, se cheamă că ai pierdut o viață și reincepi nivelul de la început sau de la checkpoint. La fiecare sută de inele, primești o viață suplimentară. În mod tradițional, activarea unui checkpoint cu peste 50-60 de inele adunate creează un portal marcat de steluțe, prin care poți accesa stagiile speciale, cu mai multe variații, în funcție de ediție. În general, scopul lor este să aduni toate inelele sau sferile albastre, iar reușita este răsplătită prompt cu un smarald, cel puțin începând cu Sonic 2 care, la adunarea celor șapte smaralde, permite comutarea la forma Super Sonic (devii galben), un soi de invulnerabilitate permanentă în fața elementelor de care te protejează și inelele, fără însă a le

CEI TREI SONICI DE-ADEVĂRATELEA

Sonic 1

A făcut furori pe Genesis, dovedindu-se cel mai de succes platformer scos de Sega până în acel moment. Designul unic, orientat către viteză și libertate, alături de nivelurile bine închipuite de echipă și luptele interesante cu boși, alături de drăguțenia înăscută a personajului l-au pus pe hartă.



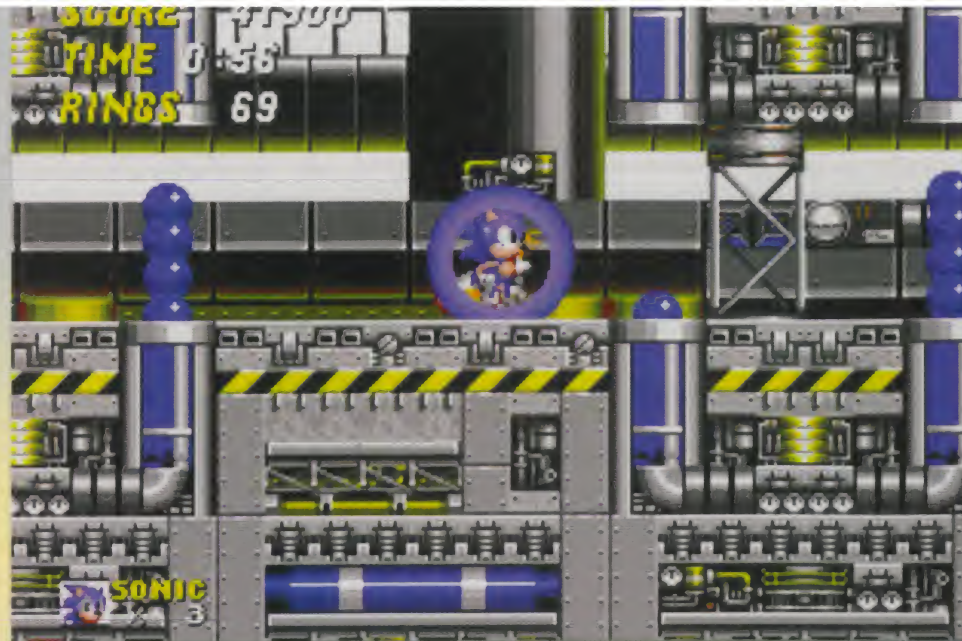
Sonic 2

Un exemplu perfect că sequel-urile nu trebuie să fie oribilități executate în grabă, pentru a mai mulge bani. De fapt, Sonic 2 a mult o groază de bani vânzând Mega Drive II ca pâinea caldă, însă asta și grație unei campanii publicitare serioase și mai ales datorită intrării senzaționale oferite de predecesor. Include multiplayer și poate fi jucat și cu vulpița Tails.



Sonic 3

Ei, cu al treilea chiar că e greu să mai spui ceva nou. Ca dovadă, deși s-a vândut bine și a venit cu noi manevre, permițând jucătorului să aleagă protagonistul între Tails, Sonic și Knuckles și implicit abordări diferite. Nivelurile de bună calitate, care curg mai fluid nu-i ascund însă finisarea mai slabă față de Sonic 2. După încarnarea asta, s-a cam dus vraja...



mai scăpa pe acestea din urmă. Nu toate variațiile mini-game-urilor sunt strălucite, dar aduc o pauză uneori necesară de la cursele bidimensionale, pline de adrenalină. Prin niveluri, veți găsi împrăștiate și monitoare cu diverse beneficii, de la creșterea vitezei de alergare până la un scut suplimentar, care te scutește să pierzi inele în caz de accident sau chiar o aură de invulnerabilitate temporară și vieți suplimentare. Aurele au fost dezvoltate mai mult în Sonic 3, unde o a doua apăsare succesivă a tastei de sărit declanșează un atac secundar. Astfel, aura de foc protejează împotriva focului și permite un atac special personalizat, în care devii pentru o scurtă distanță o bilă de foc mistuitoare. Una de apă te împiedică să te îneci, iar atacul ei special trosnește pământul într-un mod foarte amuzant, asistând la sărituri mai înalte. Cea magnetică facilitează evident colecționarea de inele, iar implicațiile pot fi destul de mari în excelențele bătălii cu boși, despre care mărturisesc însă că devin foarte ușoare odată ce îți dai seama care sunt exploit-urile pentru fiecare. Pe lângă clasică abordare de tip Mario, cu sărit în capul adversarilor, ariciul se poate ghemui din fugă pentru a face niscai ravagii în opoziție. În Sonic 2 a fost introdus și Super Spin Dash, clasică mișcare prin care te faci ghemotoc și accelerezi ca un bolid în călduri, un mijloc important de

propulsie și de curățare a nivelurilor de inamici. Tot în cea de-a doua ediție, jocul poate fi abordat în doi jucători, într-un mod split screen orizontal care-i aruncă într-o cursă prin variante ușor modificate a câtorva zone. N-a fost niciodată foarte popular, însă asta nu i-a împiedicat



pe Sonic și pe Tails să concureze împotriva lui Mario, prin alte francize cu miros de Nintendo.

Despre strigoi, numai de bine

De fapt, ceea ce mi-aș dori de la voi ar fi să treceți peste preconcepții și să-l încercați, dacă se poate în formatul original, iar dacă nu, mai bine emulat (fiindcă majoritatea portărilor sunt proaste). E pur și simplu o pagină unică în istoria jocurilor, pe care s-a aruncat mult jeg comercial, dar care ar fi păcat să se dea uitată.

Cât despre voi, ceilalți, care l-ați cunoscut mai demult, sunt sigur, că ați dat fuga la butonat de îndată ce ați văzut paginile astea. Nu știu pe la voi cum e, însă eu unul nu m-aș putea abține. Uite-acum pornesc emulatorul. Să!

Caleb



Lord of Ultima

Osul de ros, socializarea și formele apetisante ale viitorului

Companiile mari de distribuție ca Electronic Arts, Atari sau Activision au talentul extraordinar de a îngropa orice inițiativă. Ca urmare, majoritatea ideilor și a modalităților noi care contribuie la dezvoltarea industriei vin din partea independenților. Știu cu siguranță că și în cadrul companiilor de producție înghițate sau aservite marilor corporații sunt o grămadă de idei interesante. Problema este că, în mod paradoxal, aceste idei nu ies niciodată la lumină într-un mediu corporat pentru că cei mari nu își asumă decât riscuri extrem de bine calculate, care de obicei înseamnă investiție mică și câștiguri enorme. Ideea de investiții minime în idei posibil bune cu câștiguri preconizate la fel de minime ar fi bună, pentru că pe termen lung s-ar putea să ajute mult mai mult decât un nou joc pe o franciză veche de 10 ani.

Evident, greșesc. Orice CEO, patron, business man etc. îți va spune că exact acesta e genul de gândire care nu-ți va aduce bani într-o companie. Ceea ce probabil e adevărat dacă se pune problema să te îmbogățești. Dacă se pune problema de a evolua ca om, greșesc ei. Pentru că rar se pupă una cu'alta.

Jocuri sociale

Uite așa aduc discuția spre problema jocurilor sociale. Lumea încă vorbește despre senzaționalele sume de bani pe care le aduc jocurile de console. Activision, în consecință, declară că cea mai mare parte din venituri

este de la Blizzard, lucru care nu ar trebui să ne omoare. Și totuși nu a făcut un pas serios spre extinderea pe partea de jocuri cu tentă socială, iar de cele ultra-casual nici nu vrea să audă.

Iată că mici companii ca Zynga sau Playfish au ajuns să aibă zeci de milioane de utilizatori ultra-casual datorită faptului că nu avut mare lucru de pierdut când au intrat pe piață. Ideile lor nu s-au pierdut. Singurii care au reușit să treacă peste propriile inhibiții au fost, culmea, cei de la Electronic Arts, în momentul în care au achiziționat Playfish. Asta i-a adus instantaneu în fruntea industriei viitorului, care este destul de apropiat.

Tot ei au mai făcut un pas inteligent, și anume să lanseze cum trebuie jocul de față, Lord of Ultima. Nu cred că investiția în marketing a fost prea mare. Dar a fost bine gândită, spre deosebire de Heroes of Might and Magic de la Ubisoft. Jocul a explodat rapid și lumile sunt destul de bine populate. Plecând de la nenumăratele modele gen Travian (alias Triburile), Electronic Arts s-a folosit de Phenomic și de o franciză veche de când lumea și pământul pentru a exploata rapid acest segment de piață.

Cuvântul Ultima se pare că a avut conotații adânci într-un număr suficient de oameni încât să-și asigure o populație de start destul de mare ca să îi atragă și pe alții.

Detalii

Să nu cumva să credeți că jocul este mult diferit de altele de pe piață. Este un free 2 play Java based clasic, unde faci exact același lucru, adică îți aduni resurse, le distribuie, le ascunzi, faci armate, explorezi temnițe pentru resurse etc. Nimic special, ușor de jucat și la obiect. Mai mult, îți oferă posibilitatea să te limitezi doar la PVE, pentru că disponibilitatea ta pentru PVP este dată doar de construirea castelului. Evident, are aceleași probleme ca orice joc de acest gen, și aici mă refer la celebra între-



bare „Ce faci dacă ești atacat când nu ești acasă?”. Ideea e că și aici te rogi ba să fie un aliat de aproape acasă, ba să ai acces de la muncă etc.

Una dintre problemele mai subtile cu acest gen de jocuri este că nu inspiră seriozitate. Au fost tot felul de discuții între comunitățile acestui gen de jocuri și producătorii lor, fie legate de plată, fie de modificările care dădeau peste cap echilibrul jocului etc. Majoritatea companiilor care le au sunt necunoscute și de aceea ai o strângere de inimă să-ți dai numărul de card, numărul de telefon, datele personale etc. Însă când vine vorba de Electronic Arts, e cu totul altceva. Sunt mari, sunt cunoscuți, sunt serioși în ultima vreme, ca urmare, de ce nu? Sunt siguri că au procente mult mai bune la cumpărarea de obiecte și alte nebunii care te ajută să îi aranjezi pe ceilalți jucători. Pentru că, la fel ca orice free 2 play, și aici ai obiecte care poate nu te ajută direct, dar te ajută indirect să avansezi și să te împui.

Modelul de gameplay este cel pe timp, adică fiecare nivel de clădire ia din ce în ce mai mult timp să fie construit. De asemenea, ai limită la numărul de clădiri



care așteaptă să fie gata. Totul e în timp real și nu este împărțit în tick-uri sau mai știu eu ce. Nivelul maxim al clădirilor este 10, dar bonusurile lor sunt cumulative. Adică poți construi mai multe de același tip, iar avantajele oferite de fiecare se adună. Un lucru fain e faptul că orice clădire va influența clădirile care sunt aproape. De exemplu, dacă amplasezi mai multe clădiri de resurse lângă alta, acestea își vor multiplica reciproc bonusurile. Factorii de multiplicare sunt dependenți direct de nivelul clădirii. Acest lucru funcționează și când e vorba de viteza de recrutare. Spre exemplu, dacă ai Barracks lângă Stable, viteza de recrutare a cavaleriei va crește. Legăturile de acest gen nu sunt întotdeauna evidente și de aceea e bine să citești cu atenție toate descrierile înainte de a-ți face planul.

Mai mult PVE

Cum jocul e făcut de oameni cu experiență, vei observa că majoritatea lucrurilor sunt cum ar trebui să fie. De exemplu, dacă vrei să construiești o mină de fier, vei putea vedea dinainte care este cel mai bun slot, respectiv ce bonusuri sunt date de clădirile din jur. Vei putea vedea chiar și bonusurile pe care le oferă pentru fiecare clădire din jur. Ca urmare, dispare frustrarea dată de faptul că în multe jocuri poți greși foarte ușor cu astfel de lucruri. Majoritatea mecanicilor de joc sunt în fața ta și ai posibilitatea de a lua întotdeauna o decizie corectă.

Pentru a elimina nevoia absolută de PVP din genul acesta de jocuri, Lord of Ultima generează periodic don-

joane, cripte sau peșteri care pot fi explorate și curățate de monștri și resurse. Mai poți descoperi și tot felul de artefacte care te pot ajuta să evoluezi. Astfel nu-ți ții armatele degeaba. De asemenea, mai poți prelua sau construi noi orașe, dacă-ți permiți. Cele preluate sunt de la jucători care au abandonat jocul și care au o rată de decadență, după care, dacă nu-și găsesc stăpân, dispar. În final, din nefericire, tentativa de generare de conținut pentru jucătorii care nu se pricep la PVP nu e totală. Mai e loc de muncă, dar este oricum un început bun.

Locul unde nu au reușit așa de bine este însă interfața. Recunosc, acum mi se pare foarte OK, pentru că m-am obișnuit cu ea. La început însă mi s-a părut complet neintuitivă. Nu găseam ce aveam nevoie și nu înțelegeam care informație este relevantă și care nu. A necesitat studiu, lucru care va îndepărta mulți jucători casual. Evident, poți întreba pe chat, însă observ că acolo cam bate vântul. Lumea nu pare a fi obișnuită cu genul acesta de comunicare în tipul acesta de jocuri.

Perspectivă

În final, ceea ce contează este că jocurile acestea au atins un nou nivel, atrăgând atenția marilor companii. Cum trendul curent este de a monetiza tot ce există, ca de exemplu introducerea de taxă lunară pentru shooter-urile online gen Modern Warfare despre care se tot vorbește, este posibil ca acest lucru să se propage. Pe de altă parte, Electronic Arts a întinerit în materie de model de afacere, de unde și exodul de oameni spre această



companie. Posibil ca celelalte companii de jocuri să se trezească prea târziu. Din fericire, doar ei au de pierdut. Independenții cu idei bune sunt cât încăpe – vezi renașterea genului „indie” adventure care tocmai se întâmplă – iar investitori se găsesc, pentru că modelul lor de business îi ajută să se bazeze pe viziunile altora. Personal am încredere în viitor. E clar că vom avea în continuare două categorii de gameri – cei care caută calitate cu bani puțini și cei care iau ce li se vâra pe gât. Prima categorie va evolua cu siguranță. A doua nu are nevoie să evolueze.



TRAVIAN

Sunt foarte multe jocuri pe piață care au apărut mult înaintea lui Lord of Ultima. Dintre ele probabil cel mai cunoscut este Travian, unde ai satul tău cu care încerci să ajungi departe. În continuare se joacă la greu în mediul business, iar cei care sunt acolo sunt în stare să jure că ei nu se joacă. La fel ca și secretele și coafezele din Farmville.

WWW.TRAVIAN.RO

BUNE:

- ▶ legăturile dintre clădiri
- ▶ diversitate de activități
- ▶ PVE-ul

RELE:

- ▶ PVP-ul riscant
- ▶ interfața greoaie la început
- ▶ atacă procesorul

CONCLUZIE:



Un joc web de la un producător serios, unde singurul inamic al cardului tău de credit este propria ta vanitate.

8,2



GRAFICA
SUNET
GAMEPLAY
MULTIPLAYER
STORYLINE
IMPRESIE

09
08
09
07
08

Gen: Action | Producător: Phenomic | Distribuitor: Activision
Ofertant WEB ON-LINE: WWW.MARKETPLACE.RO



The Zone! Au renunțat mulți și e cam pustiu

MechWarrior: Living Legends

Mod pentru Crysis

Până în secolul XXXI umanitatea s-a răspândit pe o puzderie de planete, în timp ce câteva imperii continuă să lupte pentru dreptul de a stăpâni stelele. Unele dintre cele mai utilizate arme folosite în război sunt BattleMech-urile, uriașe mașinării mecanizate echipate cu tunuri automate, lansatoare de rachete, lasere și multe alte arme devastatoare pe care doar cei mai experimentați soldați le pot controla – MechWarrior-ii, eroi populari și adevărate legende.

MechWarrior: Living Legends este o conversie totală pentru jocul Crysis și este în același timp FPS și simulator (dacă îi putem spune așa unui joc ce încearcă să imagineze și să exploateze armele viitorului), iar experiența de joc este cel puțin interesantă. În primul rând, MWLL este un joc de tip multiplayer ce pare să tindă către MMO ca expe-



riență de joc, însă modul în care se desfășoară ostilitățile pe imensele câmpuri de luptă folosește concepte introduse de jocuri precum Battlefield și mai recentul Crysis. Lupta principală se dă între două facțiuni: The Clans și The Inner Sphere, munca în echipă fiind vitală pentru a atinge cu succes obiectivele din rundele sau campaniile jocului. Mediul de joc este foarte întins, iar varietatea de vehicule specifice universului MechWarrior ce pot zumzâi libere prin el îi dă o puternică aromă de sandbox, ce nu are cum să nu placă unui fan al francizei originale.

Din punct de vedere vizual este foarte detaliat, iar misiunile din multiplayer pot căpăta cu ușurință proporții epice, în condițiile în care mediul de joc aflat în continuă schimbare te determină să te adaptezi tactic în funcție de tipul de relief. Totuși, pe lângă Mech-uri, putem controla chiar și VTOL-uri (vehicule cu decolare și aterizare verticală) sau tancuri. Mai puneți la socoteală fizica realistă, iluminarea dinamică, facțiuni cu arme, avantaje și dezavantaje distincte, posibilitatea de a distruge vegetația, de a-l juca în compania altor 31 de jucători, ciclul zi-noapte și aveți rezultatul: un joc în joc demn de numele pe care îl poartă și unul dintre cele mai reușite mod-uri realizate vreodată.

mechlivinglegends.net

Company of Heroes: Eastern Front

Mod pentru Company of Heroes



Eastern Front a fost lansat după o perioadă îndelungată, chiar tumultuoasă de producție și reprezintă cea mai importantă creație a comunității dedicate jocului de strategie Company of Heroes, iar rezultatul este atât de bun încât nu am greși deloc dacă l-am numi expansion. Eastern Front folosește cu succes rețeta în acest sens, adău-

gând o facțiune mult râvnită și cu totul nouă în universul Company of Heroes – cea sovietică, cu unități deosebite ce împropătează experiența de joc originală. Putem, în sfârșit, să folosim faimoasele mortiere de 120 mm, capabile odinioară să bage groaza în armata germană, dar „îmblânzite” de dragul echilibrului, și tunul ZIS-2 AT, eficient până când îl spulberă un tanc Panther. Dar mai presus de toate, tancurile. Tancuri sovietice precum sperietoarea de nemți T-34 și cel mai puternic tanc din perioada celui de-al Doilea Război Mondial, IS-2 echipat cu un tun masiv de 122 mm.

AI-ul a fost radical îmbunătățit și este de-a dreptul necruțător. Prin urmare, să nu vă mirați dacă o dați de gard în primă fază, totul se rezolvă cu puțină practică. De menționat că, pe nivelul de dificultate Expert, AI-ul poate distruge cu ușurință o armată cât ai bate din palme.

Sovieticii, evident, au și câteva doctrine. Una ar fi Strategia de Propagandă, ce se bazează de multe ori pe puterea de „convingere” a înfrătorilor nori de rachete Katiușa lansate către pozițiile germane. A doua ar fi Lupta Urbană, ce scoate la înaintare partizani, tancuri de artilerie KV-2, lunetiști cu abilitatea lor de a chema atacuri ale artileriei, iar cea de-a treia ar fi doctrina Breakthrough, cu ale sale avioane de luptă Il-2 Sturmovik și distrugătorul de tancuri ISU-152 în rolurile principale.

Grafica este spectaculoasă, mai ales pe detalii maxime, iar sunetul reproduce cu exactitate acustica armelor reale. Să nu vă sperie dificultatea. Merită încercat cu vârf și îndesat, tocmai de aceea l-am inclus pe DVD.

easternfront.org



www.level.ro

Pirate Golf

Un joc pentru Tigarrh Woods

<http://www.miniclip.com/games/pirate-golf/ro/>

Flămând și gol, fără-adăpost, rămas pe lume fără rost, bietul Jim Lad plângea amar și tot suna pe celular, un vechi amic puțin bizar, un olandez cam bișnitar, numitul



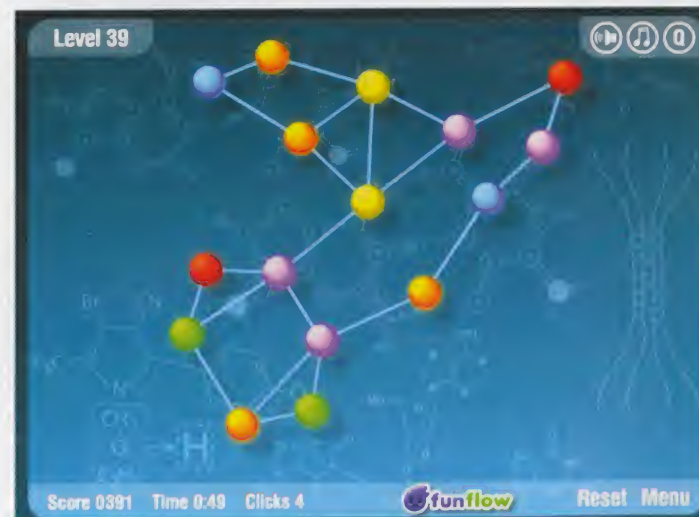
Valk DePlank. Și l-a găsit într-un final, ascuns în codrul tropical, tot meșterind cu drag și spor la businessul de viitor. Bătea un cui, da la rindea și noaptea nu știu ce făcea, dar cert e că (hronicul zice) a reușit ca să ridice un club de golf nemaivăzut, unul doar de pirați știut. Afară de unul: cel sinistru, de-i zice uneori și Fiscu.

OK, gata cu rimele că umplu pagina și nu apuc să vă spun despre joc. Nu știu ce ați mai jucat până acum în materie de golf, așa că prefer să vă fac un plan de joc elaborat. Copăcel, să nu vă sperii: clic pe mouse, pocniți mingea cum aveți chef și vă rugați să n-o nimeriți în baltă, că atunci ați făcut-o flească. CuruTraseele sunt tipice de mini-golf, cu mențiunea că puteți să pocniți sfera de celuloid și când zboară prin aer, mic amănunt care permite câteva acrobații de-a dreptul interesante.

Atomic Puzzle

Joculețul e bombă

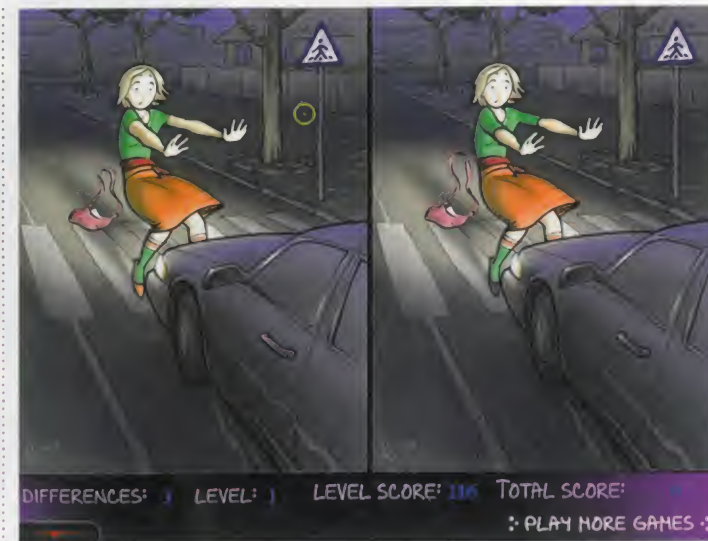
<http://www.gameshot.org/?id=4812>



Prima dată când l-am jucat, am zis că-i ușor. Chiar foarte ușor. Venisem acasă pe toate cele trei cărări, entuziasmat că, după xx beri (nu pun 20 că intrați la idei), eram la fel de treaz ca și dimineața. Sau așa mi se părea mie în timp ce-mi mângâiam cei doi câini gemeni, chestie ciudată dacă am în vedere că la plecare aveam o singură jăvră.

În fine, asta e mai puțin relevant. Cert e că am trecut olimpiu din nivel în nivel până la 39, am luat de vreo câteva ori, am adormit pe tastatură. A doua zi, dis de dimineată (așa, cam pe la 5 după-amiaza), am luat joculețul. Mda, pe trezie sunt mai puțin genial, mai ales că am avut nevoie de un nivel-două ca să mă prind de reguli.

Cum se joacă? N-ar avea niciun haz dacă v-aș da soluția mură-n gură. Jucați, testați, prindeți regulile ascunse (cred că are și un tutorial), avansați prin niveluri și minunați-vă de elementele noi care își fac loc din când în când. Personal nu pot decât să-l recomand, asigură o gimnastică mentală excelentă. Și vă scapă și de mahmureală.



Ghost's Revenge

Casper într-o zi proastă

<http://gameserpent.com/playgame/4257/Ghosts-Revenge>

Nu cred să mai fi pus în pagina asta până acum un joc de tipul „spot the difference”. Ei bine, o fac acum, pentru că joculețul merită băgat în seamă. Spre deosebire de tona de chestii de gen din HOG-uri, drăconvenia asta poate să-ți dea dureri de cap încă de la primul nivel. Și nu te superi, ci scrutezi ecranul și mai fioros, cauți, compari, dai clic și treci mai departe.

Am apreciat atât ideile de design (chiar că arată creepy, dar spun frumos povestea), cât și muzica. Pentru că o fi el joc cu fantome, dar e băiat finuț și nu rage ca stafia măgarului lui Buridan, ci susură frumos în ureche și te ține legat de monitor.

Super 3D Pig Feeder

Soldații sunt niște porci

<http://www.gameshot.org/?id=4869>

„Atenție, alarmă de gradul 3! Porcii radioactivi au scăpat din țărcurile lor și au ocupat întregul complex. Feriți-vă de porcii verzi și de trasoarele lor explozive. Rugăm paza să evacueze de urgență tot personalul, inclusiv proastele alea ecologiste care cred că porcii-s răciți și au venit să-i șteargă la rât cu batiște din plutoniul!”

Anunțul rula din două în două minute și, de fiecare dată, la fel de alarmant. Niciodată n-am înțeles de ce ăia insistă să facă anunțul cu o tipă isterică și să producă și mai multă panică decât era cazul. Mai ales că acum nu era cazul deloc. Toată lumea știa exact ce urmează: ie ies afară, intrările sunt sigilate, e treaba expertului să dezamorseze situația. Cine e expertul? Combinația perfectă între diplomatul de geniu și soldatul universal – Porcificatorul.

Pentru cei care nu înghit asemenea glume de prost-gust voi fi scurt și la obiect: miștocăreală cruntă după Doom 2. Arme haioase. Porci teribili. Save. Load. Control pe taste. Level-design mișto. Păcat că nu merge și în rețea, aș fi vrut un meci de dragul vremurilor de odinioară.

Jack the Ripper



DELL INSPIRON MINI 10 NETBOOK (1012)

Dacă acum
ceva
timp părea
doar o
simplă
fan-



te-
zie, as-
tăzi, un
utilizator

de calculator
care dorește să fie în

permanență conectat online
poate să-și îndeplinească acest vis

grație unui netbook. Acesta este o versiune

de notebook mult mai portabil, adică un device foarte ușor, de dimensiuni reduse, dar care oferă o putere de calcul suficient de mare pentru a vă permite să rulați aplicațiile preferate, oriunde, oricând.

Dell Inspiron Mini 10 Netbook poate fi privit ca o cireșică de pe tortul din care foarte mulți ar dori să guste. În afară de designul său foarte atractiv, cu inserții din plastic acrilic de diferite culori, el include și o serie de îmbunătățiri ce țin mai mult de performanță.

În ceea ce privește display-ul de 10,3 inch format wide, cei de la Dell au decis să folosească un panou cu o rezoluție mai mare, ce atinge valoarea de 1366 x 768.

În cazul în care sunteți interesați să rulați și aplicații multimedia, muzică, filme sau chiar unele jocuri, e bine de știut că procesorul Intel Atom N450 ce rulează la 1,66 GHz își face treaba cu brio, mai ales că are un consum foarte redus de energie, ceea ce aduce beneficii majore la capitolul autonomie. Memoria RAM instalată totalizează 1024 MB și este de tip DDR2.

În condiții obișnuite, este o cantitate suficientă pentru a asigura o bună funcționare a aplicațiilor, însă mereu există posibilitatea unui upgrade. Stocarea tuturor informațiilor se face pe un HDD de 250 de GB.

Dell Inspiron Mini 10 Netbook reprezintă o alegere foarte bună și din prisma tastaturii.

Tastele sunt destul de mari ca dimensiune și sunt plăcute la atingere. Sugestiile venite din partea utilizatorilor au fost ascultate de către cei de la Dell, așa că au inclus în această configurație și un modem 3G.

Singura sarcină ce pică totuși în „cărca” utilizatorului este să introducă o cartelă SIM în locașul dedicat acestui scop. Navigare plăcută.

Ofertant: Partenerii Asesoft Distribution, Preț: 1544 Lei

NOKIA N8

O dată cu acest început de sezon estival, compania Nokia lansează un nou model de smartphone mult mai intuitiv și mai prietenos cu utilizatorii.

Atenția la detalii și implementarea software pe care cei de la Nokia au pus-o la punct se văd încă de la primele atingeri. Symbian a rămas sistemul de operare agreat de Nokia, astfel că au fost adăugate încă din start o sumedenie de aplicații, inclusiv cele de „net-working” pentru a fi mereu la curent cu noutățile pe care colegii sau prietenii le împărtășesc pe internet. Alături de suita aplicațiilor preinstalate, se oferă acces la Ovi Store, locul în care compania

Nokia pune la dispoziția clienților săi o sumedenie de aplicații din domenii diverse, utilitare, materiale multimedia și, nu în ultimul rând, jocuri. Acestea din urmă vor rula extrem de bine pe acest device, mai ales că procesorul Arm 11 ce rulează la frecvența de 680 MHz include și funcții de accelerare hardware 3D. Pasionaților de fotografii și clipuri video li se pune la dispoziție o cameră de 12 megapixeli la care se adaugă deja celebra tehnologie optică realizată sub brand-ul

Carl Zeiss și un bliț Xenon pentru a realiza fotografii deosebite în locații cu lumină mai slabă. Nokia mizează pe zona multimedia, lucru foarte vizibil în cazul lui N8. Se pot urmări fără probleme clipuri video în for-



MINOX DIGITAL SPY CAM DSC SILVER

Filmele cu spioni sunt pe placul multora. Sunt o grămadă de efecte care mai de care mai interesante, actori și actrițe arătoși și o sumedenie de gadgeturi cu care am vrea să ne dăm mari în lumea reală. Probabil inspirați din aceste scenarii, cei de la Minox au pus la punct o cameră foto digitală care cu siguranță va aprinde imaginația multora. Este extrem de compactă, include un ecran de 1,5 inch și un senzor foto de 5,1 megapixeli. Stocarea fotografiilor se face pe un mediu microSD de maximum 16 GB, iar dacă doriți să



Specificații

- Rețele: GSM 850 / 900 / 1800 / 1900 / HSDPA 850 / 900 / 1700 / 2100
- Dimensiuni: 113,5 x 59 x 13 mm
- Greutate: 135 grame
- Ecran: capacitiv AMOLED – 16 mil. culori, 360 x 640 pixeli
- Accelerometru: DA
- Senzor proximitate: DA
- Cameră foto: 12 megapixeli (4000 x 3000 pixeli), autofocus, Xenon flash, Geo-tagging
- Sunet: MP3, WMA, WAV, eAAC+
- Video: MP4, H.264, H.263, WMV
- Transfer date: GPRS, EDGE, 3G, Wlan Wi-Fi 802.11 b/g/n
- Mesagerie: SMS, MMS, E-mail
- Bluetooth: DA
- Port infraroșu: NU
- Radio FM inclus: DA, cu RDS
- GPS: DA, Ovi Maps 3.0
- Tip acumulator: Standard Li-Ion 1200 mAh
- Stand-by: până la 390 ore (2G) / 400 ore (3G)
- Talk time: maximum 12 ore 30 min (2G) / 5 ore 30 min (3G)
- Music player: până la 50 ore

mat HD, integritate de un sunet surround Dolby Digital Plus (asta dacă apeleți la un sistem home cinema).

Ecranul generos face posibilă navigarea foarte plăcută și pe internet, însă la mare căutare vor fi serviciile de tip Web TV ce-i permit utilizatorului să urmărească

emisiunile preferate oriunde ar fi el.

Nokia N8 este completat și cu un sistem de navigație GPS foarte bine pus la punct, oferind indicații și puncte de interes din peste 70 de țări, grație aplicației gratuite Ovi Maps.

BENQ V2420

Proaspăt lansat și vine, vine, calcă totul în picioare. Este unul dintre cele mai noi modele de monitoare de 24 de inch de la BenQ și, în afară de faptul că este în stare să afișeze o rezoluție nativă de 1920 x 1080, știe să strunească la mare artă și tehnologia ledurilor. Așadar, este un model pe cât de aspectuos, pe atât de modern. De această dată, designul este în strânsă legătură cu tehnologia, deoarece combinația a permis realizarea unui monitor cu o grosime de 1-2 cm. Este foarte ușor și, în ciuda dimensiunilor sale, are un consum de energie extrem de redus. La caracteristici există o grămadă de câmpuri ce impresionează prin valorile asociate. Este un monitor incredibil ce iese foarte ușor în evidență când



rulați un film HD sau un joc de acțiune. Experiența coloristică este deosebită.

Ofertant: Partenerii BenQ, Preț: 1080 Lei



HTC DESIRE

Există o zicală care spune: ai grijă ce-ți dorești, că ți s-ar putea împlini. Probabil și cei de la HTC și-au dorit să facă ceva extraordinar și chiar le-a reușit. Noul smartphone HTC Desire poate fi răspunsul la rugămințile multor utilizatori. În primul rând, cei care s-au săturat de interfața prăfuită de Windows Mobile 6.5 sau de iPhone au acum la dispoziție un sistem de operare nou-nouț, susținut puternic de o comunitate din ce în ce mai mare de entuziaști. Acesta este noul Android, ce promite să ofere un aer proaspăt, pe care foarte mulți utilizatori îl vor aprecia. Revenind la „dorința” noastră, cei de la HTC au dat tot ce au avut mai bun: un ecran AMOLED de toată frumusețea, unul dintre cele mai puternice procesoare pentru astfel de device-uri și, nu în ultimul rând, o cameră foto de 5 megapixeli. Cu fiecare minut petrecut cu acest telefon veți descoperi tot felul de lucruri noi, iar asta nu e tot. HTC Desire este conceput ca un device de competiție. Poate fi utilizat foarte simplu deoarece dimensiunile sale sunt cele potrivite pentru a putea fi operat fără probleme chiar și cu o singură mână. Ecranul imens, de tip capacitiv, răspunde foarte precis la fiecare comandă pe care o dați. Vreți să rulați aplicații mai complicate? Nicio problemă. Cei 1000 de MHz de care procesorul intern dispune vor fi foarte fericiți să-și facă treaba și să o termine cât mai repede. Sunt totuși nevoie să punctez și câteva aspecte mai puțin practice. Faptul că nu se poate schimba cardul de memorie fără a scoate acumulatorul aparatului este o problemă destul de delicată, iar camera video mai are mici scăpări în materie de calitate a filmulețelor. Noul Android pare a promite o grămadă de lucruri, iar atât timp cât există platforme care să îl pună în valoare, vom avea cu siguranță numai de câștigat.

- Rețele: GSM 850 / 900 / 1800 / 1900 / HSDPA 900 / 2100
- Dimensiuni: 119 x 60 x 12 mm
- Greutate: 135 grame
- Ecran: AMOLED, capacitiv, 16 mil. culori, 480 x 800 pixeli
- Accelerometru: DA
- Senzor proximitate: DA
- Cameră foto: 5 megapixeli (2592 x 1944), autofocus, LED Flash, Geo-tagging, Smile detection
- Sunet: MP3, AAC+, WAV, WMA
- Video: MP4, H.263, H.264, WM9, YouTube
- Transfer date: GPRS, EDGE 3G, Wlan Wi-Fi 802.11 b/g
- Mesagerie: SMS, MMS, E-mail
- Bluetooth: DA
- Port infraroșu: NU
- Radio FM inclus: DA, cu RDS
- GPS: DA
- OS: Android 2.1
- CPU: Qualcomm Snapdragon 1 GHz
- Tip acumulator: Standard Li-Ion 1400 mAh
- Stand-by: până 340 ore (2G) / 360 ore (3G)
- Talk time: maximum 6 ore 40 min (2G) / 6 ore 30 min (3G)

NOUTĂȚI
Librăria
CHIP
ONLINE.ro

Comandă
online cărțile
și ai până la

20%
REDUCERE

Editura Casa
~~57.90 lei~~



46.32 lei

Editura Litera



131.12 lei

~~149 lei~~

Editura Litera
~~49.90 lei~~



43.92 lei

20.20 lei



Editura Polirom
~~22.95 lei~~

Editura Polirom
~~39.50 lei~~



39.50 lei

Detalii pe www.chip.ro/librarie

ASUS EZ N NETWORK ADAPTER

Transferul de date în mod wireless este la mare căutare în ziua de astăzi. Toți vrem să fim liberi, să ne mișcăm fără restricții, iar dacă se poate, să transferăm informații cât mai multe și cât mai rapid. Până acum, acest lucru era posibil, însă cu sacrificii. Totul s-a rezolvat odată cu lansarea pe piață a celui mai nou model de dongle wireless USB de la Asus. Suntem obișnuiți cu ele, mulți le și folosesc zilnic, însă toate au un mare dezavantaj, mai ales pentru cei care îl atașează unui laptop. Mereu trebuie să aveți grijă de el, ca nu cumva să îl atingeți sau să îl „faultați” în vre-



un fel. Cei de la Asus au încercat să reducă dimensiunile acestui device până la punctul în care portabilitatea să nu mai aibă de suferit din pricina lui. Cu o lungime totală de doar 3 cm (inclusiv conectorul USB), acest USB-N10 asigură laptopului sau chiar unui PC o conexiune wireless de tip N. Asta înseamnă un plus de performanță și o rată mai mare de transfer al datelor. Mulți utilizatori încă folosesc laptopuri compatibile cu standardele vechi în ceea ce privește transferul de date wireless, iar o astfel de soluție ar fi una foarte utilă și foarte practică. În ciuda dimensiunilor sale foarte reduse, Asus USB-N10 include 2 antene și, în funcție de acoperirea wireless existentă într-o locație, poate atinge conexiuni de până la 150 Mbps. Device-ul este compatibil cu PC-uri ce rulează atât sisteme de operare Windows, cât și Linux.



KICKSTER GOAL PRO 2000

Campionatul Mondial de Fotbal bate la ușă și inevitabil va scoate la iveală valențele de fotbalist ce muștesc în fiecare dintre noi. Indiferent de vârstă sau orientare profesională, băutul mingii este un sport pe care îl putem practica fără prea multe costuri, aproape oriunde ne-am afla. De aceea, a apărut pe piață acest echipament sportiv extrem de compact și ușor, pe care îl puteți transforma în mai puțin de 2 minute într-o adevărată poartă pentru fotbal sau pentru alte sporturi ce implică un astfel de accesoriu. Fie că sunteți pe o plajă, o pașiste la munte, într-un parc sau chiar în curtea casei, puteți să puneți rapid bazele unui teren de fotbal perfect echipat. În dotarea standard intră toate accesoriile necesare pentru ca meciurile să se desfășoare în cele mai bune condiții. Aveți milă totuși de bietul portar.

BogdanS

BLACKBERRY PEARL 3G 9105

Specificații

- Rețele: GSM 850 / 900 / 1800 / GSM 1900 / HSDPA 850 / 900 / 1900 / 2100
- Dimensiuni: 108 x 50 x 13 mm
- Greutate: 94 grame
- Ecran: TFT, 256.000 culori, 360 x 400 pixeli
- Accelerometru: Nu
- Senzor proximitate: Nu
- Camara foto: 3,15 megapixeli (2048 x 1536), autofocus, LED flash
- Sunet: MP3, WAV, eAAC+, WMA
- Video: MP4, H.264, H.263, WMV
- Transfer date: GPRS, EDGE, 3G, Wlan Wi-Fi b/g/n
- Mesagerie: SMS, MMS, E-mail, IM
- Bluetooth: DA
- Port infraroșu: NU
- Radio FM inclus: DA, cu RDS
- GPS: DA, suport A-GPS
- Tip acumulator: Standard Li-Ion 1150 mAh
- Stand-by: până 432 ore (2G) / 312 (3G)
- Talk time: maximum 6 ore 40 min (2G) / 6 ore 30 min (3G)

Încă nu sunt sigur dacă din necesitate sau doar pentru a fi în „trend” din ce în ce mai mulți utilizatori de telefoane mobile migrează către acest brand și acest gen de terminale mobile. Până nu demult, vedeai aceste device-uri doar în mâinile celor interesați de afaceri. Mereu aveau de notat ceva, de citit sau trimis e-mailuri, de stabilit fel și fel de întâlniri, erau mereu pe fugă. Toate bune și frumoase, însă cei de la BlackBerry se pare că poftesc la mai mult. Așadar, au regândit conceptul și au adus câteva îmbunătățiri destul de semnificative propriului sistem de operare. Împreună cu noile aparate, s-au putut scoate în evidență rapid noile domenii de activitate. Acum putem vorbi și de funcții multimedia, de jocuri și multe altele. Iată de ce noul BlackBerry Pearl 3G 9105 a mai pierdut din numeroasele butoane QWERTY ce-l caracterizau și a adoptat un aspect mai atrăgător, cu un aer adolescentin. Performanțele hardware nu sunt de ignorat și îi permit oricărui gen de utilizator să își folosească la maximum aptitudinile în funcție de job-ul și pasiunile lui.



www.level.ro

Pentru ca tu să obții **FOTOGRAFII SPECTACULOASE** îți oferim **84 de PAGINI** cu și despre fotografie

PE CD
Editoare foto și video
Filtre și plugin-uri
Diverse utilitare

FOTO-VIDEO digital organizează:
Workshop de fotografie în Delta Dunării
Seminar de fotografie în București

Pag. 13 și 45

Noul amator de top
Canon EOS 550D

fotoworld.chip.ro

FOTO-VIDEO

D I G I T A L

junie 2010 10 LEI ISSN 1453-7079

Michael David Adams

Puterea expresiei în fotografie

TEST: Cele mai noi obiective zoom, macro și mega-zoom
Extra: Tehnici de testare

TEST & REVIEW

- Camere video HD mici și ieftine
- Quicktest: Olympus, Samyang, Epson

SFATURI PRACTICE

- Compoziții inedite cu superangularul
- Trucuri pentru fotografia de peisaj

Librăria **CHIP** ONLINE

Comandă online revista pe www.chip.ro/librarie

Vrei mai mult decât o simplă poză?
VREI FOTOGRAFIE?

Participă și tu la
seminariile și workshop-urile
organizate de revista **FOTO-VIDEO**
pe parcursul întregului an

Detalii pe fotoworld.chip.ro

ZÂMBEȘTE! POATE FI CAMERA ASCUNSĂ

A venit vara, iar cei mai mulți dintre noi tânjesc după câteva zile de relaxare, petrecute în compania celor dragi. Indiferent de locul în care alegeți să vă petreceți vacanța sau concediul, există câteva obiecte „necesare” pe care trebuie să aveți de grijă să le puneți în bagaje. Nu voi face referire la costumul de baie, crema de soare sau alte obiecte din același segment. Mă refer la device-urile fără de care v-ați simți ca pești pe uscat.

Alături de playerul MP3, telefonul mobil sau laptopul, trebuie să aveți și o cameră foto sau, mai bine, una video. Amintirile plăcute sau păniile cu prietenii pot fi gustate la

nesfârșit și după ce vă întoarceți din vacanța de pomină. Site-urile specializate în stocarea filmulețelor abia așteaptă să vă primească materialele mai deosebite. Dacă nu aveți prea mult timp la dispoziție să dați iama prin magazine și să testați device-uri, avem noi câteva recomandări de ultimă oră.

Am ales câteva aparate din gama celor ușor de utilizat, accesibile ca preț, dar care să ofere și imagini de calitate. Majoritatea dispun de un ecran LCD de 2,7 inch, au o greutate acceptabilă și sunt foarte „rezistente” la distracție.

■ Bogdan S

Panasonic SDR-H80EP/EP9-K



SPECIFICAȚII:

Mediu stocare: SD/SDHC
Hard disk: 60 GB
Memorie internă flash: –
Senzor imagine: CCD
Zoom optic/digital: 70x/100x
Format înregistrare: MPEG2
Greutate: 300 grame
Preț: 1389 Lei

SPECIFICAȚII:

Mediu stocare: SD/SDHC / Memory Stick PRO
Hard disk: 80 GB
Memorie internă flash: –
Senzor imagine: CCD
Zoom optic/digital: 60x/200x
Format înregistrare: MPEG2
Greutate: 280 grame
Preț: 1469 Lei

Sony DCR-SR58E Silver



2

SPECIFICAȚII:

Mediu stocare: microSD
Hard disk: 60 GB
Memorie internă flash: –
Senzor imagine: CCD
Zoom optic/digital: 40x/800x
Format înregistrare: MPEG2
Greutate: 350 grame
Preț: 1249 Lei

JVC GZ-MG630S



3

Hitachi DZ-HS500E



4

SPECIFICAȚII:

Mediu stocare: SD/DVD
Hard disk: 30 GB
Memorie internă flash: –
Senzor imagine: CCD
Zoom optic/digital: 30x/1500x
Format înregistrare: MPEG2
Greutate: 433 grame
Preț: 1411 Lei

Samsung VP-K44



5

SPECIFICAȚII:

Mediu stocare: SD/SDHC
Hard disk: –
Memorie internă flash: 16 GB
Senzor imagine: CCD
Zoom optic/digital: 52x/2200x
Format înregistrare: H.264 HD
Greutate: 230 grame
Preț: 1259 Lei

Sanyo Xacti VPC-SH1



7

SPECIFICAȚII:

Mediu stocare: SD
Hard disk: –
Memorie internă flash: 50 MB
Senzor imagine: CMOS
Zoom optic/digital: 30x/50x
Format înregistrare: H.264/MPEG4
Greutate: 204 grame
Preț: 1402 Lei

SPECIFICAȚII:

Mediu stocare: SD/SDHC
Hard disk: –
Memorie internă flash: 16 GB
Senzor imagine: CCD
Zoom optic/digital: 41x/2000x
Format înregistrare: MPEG2
Greutate: 225 grame
Preț: 1395 Lei

Canon LEGRIA FS37



6

Aiptek AHD H12 Extreme



8

SPECIFICAȚII:

Mediu stocare: SD/SDHC
Hard disk: –
Memorie internă flash: 128 MB
Senzor imagine: CMOS
Zoom optic/digital: 12x/120x
Format înregistrare: H.264
Greutate: 280 grame
Preț: 1169 Lei

Toshiba Camileo H20



9

SPECIFICAȚII:

Mediu stocare: SD
Hard disk: –
Memorie internă flash: –
Senzor imagine: CMOS
Zoom optic/digital: 5x/4x
Format înregistrare: MOV
Greutate: 320 grame
Preț: 689 Lei

Praktica DVC 5.1



10

SPECIFICAȚII:

Mediu stocare: SD/SDHC
Hard disk: –
Memorie internă flash: 32 MB
Senzor imagine: CMOS
Zoom optic/digital: 5x/–
Format înregistrare: H.264
Greutate: 292 grame
Preț: 649 Lei

Asus Eee PC T101MT

O tabletă sensibilă... la atingere

La modă sunt acum netbook-urile, adică laptopuri în miniatură. În afară de dimensiunile reduse și greutatea mult scăzută, avantajul major al acestora este autonomia. Indiferent spre ce destinație vreți să călătoriți sau cât de mult vă învârtiți prin casă, o astfel de bijuterie vă poate ține „ocupat” puțin peste 6 ore. O valoare foarte mare dacă e să fim sinceri, mai ales că resursele hardware puse la dispoziție nu sunt chiar de ignorat. Pentru că veni vorba, Asus Eee PC T101MT are un procesor Intel Atom N450 ce rulează la frecvența de 1,6 GHz, un hard disk de 320 de GB și o memorie RAM ce totalizează 2 GB. Dacă v-am atras atenția, să vedeți ce bunătați descoperim mai departe. Ecranul este elementul de atracție la acest model de netbook. Ca dimensiune intră în categoria celor de 10,1 inch și oferă o rezoluție nativă de 1024 x 600 dpi. În mod normal, această rezoluție este destul de redusă ca valoare, însă în acest caz este chiar un beneficiu. Întreaga sa suprafață este sensibilă la atingere și puteți să vă jucați, să navigați prin meniuri

sau să scrieți fără a fi nevoiți să vă atingeți de tastatură. Pentru o mai bună eficiență, ecranul netbook-ului poate executa o rotire completă de 180 de grade, manevră prin care se poate transforma într-o tabletă PC. Practic întreaga suprafață a tastaturii este acoperită de ecran și toată coordonarea orchestrală rămâne să o faceți fie cu degetele, cu tastatura virtuală, fie cu stylus-ul „ascuns” discret la baza monitorului. Cu ajutorul unor aplicații puse la punct de către cei de la Asus, lucrul cu ecranul tactil este mult mai simplu, ba mai mult există și posibilitatea de a executa comenzi ce implică multitouch-ul. Display-ul ales de producători ar fi putut să fie puțin mai sensibil și să beneficieze de o implementare mai bună a funcțiilor de touch pentru a răspunde și mai prompt la comenzi, indiferent de natura acestora. Până una-alta sau până la o versiune superioară, Asus Eee PC T101MT rămâne un produs deosebit căruia i se pot da o sumedenie de întrebări. O veste bună vine și din partea sistemului de



opera-re prein-stalat, pe numele de botez Windows 7 Home Premium, ce oferă un suport

neșteptat de bun pentru device-uri cu astfel de funcții.

Ca să completăm lista componentelor, aducem în discuție și camera web încorporată în ecran ce include un microfon și un senzor de 0,3 megapixeli. Partea de conectică implică 3 porturi USB 2.0, un conector VGA pentru a conecta un monitor extern și un card reader pentru cele mai răspândite modele de memorii. Pentru conexiunea la internet aveți la dispoziție un port Ethernet sau, mai practic, un modul wireless Wi-Fi compatibil cu standardele 802.11 b/g/n. În cazul în care sunteți deja impresionați, vă mai dau un pont: greutatea sa totală este cu puțin peste un kilogram.

Ofertant: Partenerii Asus, Preț: 1799 Lei

Ozone Strato

Surround de gaming

Majoritatea celor pe care îi cunosc și care activează în grupul gamerilor profesioniști acordă o atenție extraordinară de mare capitolului imagine. Mereu îi aud discutând despre fel și fel de cipuri grafice, modele de monitoare care mai de care mai șmechere și procesoare cât mai multi-core posibil. După ce se trage linie și se cheltuie banii alocați achiziției, foarte puțini sunt cei care își mai pun problema sonorului. De cele mai multe ori, este un domeniu lăsat la coadă sau chiar ignorat. „Da' ce? Căștile alea vechi nu-s bune?” Ba da, sunt bune, însă au rămas de mult la nivel de efecte stereo. Jocurile au evoluat și, pe lângă imagine, se pune accentul și pe sunet. Există diferențe enorme între un nivel de sunet stereo și unul surround. Practic, redescoperi o altă lume.

Cei de la Ozone ne ajută într-un fel să pășim pragul acestei noi lumi a sunetului. Au pregătit o pereche de căști foarte ergonomice, aparent obișnuite. Partea interesantă a acestui model Strato este atunci când efectiv le puneți pe urechi. Tehnologia din spatele Ozone Strato este una complexă, ce are rolul de a oferi ascultătorului un sunet surround 5.1. Producătorii livrează cu aceste



căști și o serie de aplicații prin intermediul cărora aveți posibilitatea de a regla practic orice în materie de sunete redade pe toate cele 5 canale. Vi se oferă și opțiunea de a vă crea propriile profiluri de egalizatoare, în funcție de preferințele personale. Dacă vă faceți griji în privința confortului, ei bine, nu aveți de ce. Căștile sunt lucrate cu mare grijă, dispun de inserții de piele foarte fină și sunt incredibil de ușoare. Modelul dispune și de un microfon foarte flexibil ce poate fi poziționat simplu, fără a crea o senzație de disconfort. Cei care sunt obișnuiți să utilizeze controller-ul de volum de pe fir vor fi foarte încântați. Și la acest model este inclusă o astfel de funcție, cu mențiunea că din controller se oferă posibilitatea de a regla volumul pentru fiecare canal în parte (față, spate, centru, subwoofer etc.). În ciuda celor 4 speaker-e din fiecare cască, sunt construite în așa fel încât transportul lor să se facă foarte simplu. Astfel, grație unui sistem de imbinare bine gândit, căștile pot fi „pliate” pentru a ocupa un spațiu cât mai redus. În cazul în care credeți că placa de sunet de care dispuneți nu este una care să vă gâdile

la urechi într-un mod plăcut, nu trebuie să faceți o investiție suplimentară.

Ozone Strato dispune de propria ei placă de sunet. Tot ce vă rămâne să faceți este să-i asigurați un port USB liber.

Ofertant: extreme-computers.ro, Preț: 249 Lei

Belkin Double N+ Wireless Router

Șanse și viteză duble

Setea de viteză este din ce în ce mai mare, iar producătorii de echipamente nu stau degeaba. Cei de la Belkin sunt un bun exemplu prin care vă pot demonstra acest lucru. Odată cu creșterea lățimii de bandă oferite de furnizorii de internet, majoritatea echipamentelor „însărcinate” cu securitatea și împărțirea respectivei conexiuni de net încep să-și atingă limitele. Soluții există, iar una cu adevărat interesantă poartă numele de Belkin Double N+ Wireless Router. Acest router este puțin mai special, mai ales că are câțiva ași ascunși în mânecă. La o primă vedere, pare un router obișnuit, însă în momentul în care intrați în meniul lui, constatați cu adevărat valoarea sa. În primul rând, este incredibil de simplu de configurat. Din două clicuri și trei mișcări de mouse ați configurat opțiunile de rețea ale furnizorului, ați activat firewall-ul și o serie de opțiuni ce țin de securitate. Partea interesantă apare în a doua parte a configurării. Acolo vi se oferă posibilitatea de a configura nu una, ci două sau chiar trei rețele wireless. Fiecare cu parametrii și cu setările de securitate independente. Primele două rețele wireless au multe lucruri în comun în ceea ce privește setările de configurare și securitate, cu excepția unui singur aspect: ele funcționează pe frecvențe diferite. Asta înseamnă că, dintr-un foc, puteți să vă creați o rețea wireless funcțională în banda de 2,4 GHz și una în banda de frecvență de 5 GHz. Dacă în banda de 2,4 GHz e nebunie și este extrem de aglomerată, puteți trece pe frecvența de 5 GHz, cu mențiunea că trebuie să dispuneți de echipamente care să știe să lucreze într-o asemenea bandă. Vă vorbeam și de o a treia rețea wireless, care este mai specială, deoarece are un mod de activitate deosebit. O puteți activa dacă aveți prieteni care vă vin frecvent în vizită sau doriți să amplasați router-ul într-un hotel sau restaurant. Cea de-a treia rețea funcționează în modul „guest”, adică puteți stabili o politică mai permisivă de acces la internet, dar cu restricții mai dure vizavi de accesul la re-

țeaua internă. Apropos de rețeaua internă. Dacă dispuneți și de câteva PC-uri ce nu pot fi conectate decât prin fir, cu Belkin Double N+ Wireless Router puteți pune rapid bazele unei rețele Ethernet de tip Gigabit. Cele patru porturi Ethernet pot asigura o conexiune de acest tip. Pe de altă parte, nici în modul wireless nu stă rău. Fiind compatibil cu tehnologia „N”, se pot asigura conexiuni cu clienți mobili de până la 300 Mbps pe oricare dintre frecvențe.

Belkin Double N+ Wireless Router (F6D6230ED4) dispune și de un port USB, destul de comun în ziua de astăzi, doar că în cazul nostru, dacă îi atașați un HDD extern, el poate fi partajat în rețeaua internă, dar poate constitui și mediu de stocare pentru clientul de BitTorrent de care router-ul dispune. Mulțumită unei aplicații proprietare, puteți astfel să download-ați cantități foarte mari de date fără a mai fi nevoie să țineți PC-ul sau notebook-ul pornit. Administrarea lățimii de bandă intră tot în atribuțiunile sale, însă este necesară intervenția utilizatorului pentru a se defini anumite valori și priorități, în funcție de preferințele și aplicațiile personale.

Nebunia „verde” este din ce în ce mai activă, iar cei de la Belkin nu au putut să o ignore. În condițiile în care doriți să faceți economii la consumul de energie, Belkin Double N+ Wireless Router poate fi configurat ca, într-un anumit interval de timp, în anumite zile ale săptămânii, modulul radio al router-ului să se auto-dezactiveze.

Ofertant: Partenerii Belkin, Preț: 599 Lei



Belkin Double N+ Wireless USB Adapter

Viteză fără fire



Pentru a asigura o compatibilitate cât mai bună și a obține cele mai bune valori de transfer între router-ul Belkin Double N+ Wireless Router și un PC sau notebook fără a mai fi nevoie să trasați fire de cupru prin toată casa, vi se pune la dispoziție acest adaptor wireless USB. Pentru a-l utiliza, trebuie să puneți la bătaie unul din porturile USB ale calculatorului, iar pentru o recepție mai bună a semnalului, producătorii au inclus și un stand USB ce poate fi amplasat direct pe carcasă sau pe birou. Instalarea adaptorului wireless USB se face fără probleme, urmând ca în momentul în care doriți să vă conectați la rețeaua wireless să utilizați utilitarul propriu sau să mergeți pe interfața clasică a Windows-ului.

Ofertant: Partenerii Belkin, Preț: 239 Lei



Află care sunt cele mai bune metode de a-ți proteja sistemul împotriva spionilor informatici

Librăria
CHIP
ONLINE.ro

Comandă online
revista pe

www.chip.ro/librarie

HP Officejet 4500 Wireless All-in-One Printer

Câte puțin din fiecare



Documentele fac parte din viața noastră. Fie că vorbim de simple cereri, cursuri sau proiecte, este util să aveți prin preajmă un device care să vă ajute să le tipăriți mai repede. Cu HP Officejet 4500 Wireless All-in-One Printer puteți să faceți aproape orice e nevoie, însă trebuie să găsiți un compromis între viteză și calitate. Vestea bună e că meniurile multifuncționale sunt bine gândite și orice opțiune de care aveți nevoie o veți găsi foarte repede. Navigarea se face din 2-3 butoane și rezultatele sunt afișate pe un ecran LCD monocrom de 16 caractere. Multifuncționala poate fi utilizată fără probleme fie acasă, fie la birou. În condițiile în care se dorește folosirea ei de către mai multe persoane, modulul Wi-Fi inclus permite conectarea device-ului în cadrul unei rețele existente și astfel toate calculatoarele din acea rețea o pot accesa. HP Officejet 4500 Wireless All-in-One Printer se descurcă de minune când vine vorba de printuri, multiplicări și scanări de documente sau ca aparat fax. Este foarte simplu de întreținut, ea funcționând doar cu două cartușe, unul alb-negru și unul color. Din acest motiv nu se recomandă utilizarea ei pentru tipărirea de fotografii decât dacă este strict necesar. În cazul fotografiilor nu veți fi impresionați nici în ceea ce privește calitatea, dar nici viteza de imprimare. Cei de la HP au gândit și au construit acest model de multifuncțională cu costuri cât mai reduse, pentru oferi posibilitatea tuturor de a lucra mai ușor cu documentele.

Ofertant: HP Interactive Center, Preț: 536 Lei

LG HB45E

Distracție și cinematografie

Incă de la prima audiere am fost foarte încântat de prestația sistemului audio 2.1. LG HB45E oferă un sunet cald, melodios, foarte echilibrat și fără distorsiuni chiar și în condițiile unui volum mai ridicat. Pe partea de player nu am ce-i reproșa. Dacă iubiți și doriți să vă bucurați de calitatea excepțională a sunetului și a imaginii oferite de discurile Blu-ray, atunci acest player multimedia poate fi o alegere foarte inspirată. Grație funcțiilor sale incluse vi se oferă și posibilitatea de a urmări materiale audio/video direct de pe internet. Pe de altă parte, această funcție este în strânsă legătură și cu calitatea și lățimea de bandă a conexiunii de internet de care dispuneți. În condițiile în care foarte mulți melomani doresc să fie în permanență înconjurați de sune-



tele și melodiile preferate, LG HB45E are și o stație de andocare pentru iPod și iPhone.

Pentru a vă bucura de un sunet uniform, cei doi sateliți de tip „twistable” pot fi rotiți în direcții opuse, obținându-se un minunat sunet surround.

În funcție de modul de funcționare, pe mini-ecranul inclus sunt afișate diverse informații cu privire la status-ul aparatului. Dacă e nevoie să faceți o prezentare prietenilor cu un colaj de poze, melodii sau filmulețe din vacanță, e suficient să atașați la portul USB al device-ului un HDD extern și cu ajutorul telecomenzii puteți să navigați liniștiți printre amintiri.

Ofertant: Partenerii LG, Preț: 1999 Lei

Nox CoolBay Devil Edition

Big Red revine



In cazul în care aveți în plan să vă „construiți” o configurație nouă, e bine să luați în calcul și o carcasă mai interesantă. La cei de la Nox am găsit sub denumirea de CoolBay Devil o carcasă deosebită și foarte aerisită. Fluxul de aer este bine gândit încă de la bun început, producătorul insistând să pună în dotarea acestei carcase nu mai puțin de 3 ventiloare, unul de 12 cm, unul de 20 cm și unul lateral de 23 cm. Dacă vreți să aveți o configurație de avion supersonic, spațiile suplimentare destinate ventilației mai pot fi umplute cu încă 2-3 ventiloare, în funcție de necesități. Nox CoolBay Devil Edition mizează pe un design simplu și sobru pe de-o parte și o nuanță de roșu aprins în care sunt vopsite părțile componente din interiorul carcasei de cealaltă parte. Minunată

Ofertant: plac-video.ro, Preț: 289 Lei

Shuttle XPC Barebone SG41J1

Clasa business cu prețuri de economic

Ofertant: Partenerii Shuttle, Preț: 765 Lei

Noua serie de barebone-uri a celor de la Shuttle este complet redesenată și regândită. De această dată se oferă o libertate de mișcare mai mare utilizatorului, permițându-i-se să își construiască un sistem după bugetul și nevoile personale. Shuttle XPC Barebone SG41J1 include o placă de bază personalizată pe care se găsește chipset-ul G41 Express. Acesta permite instalarea celor mai noi modele de procesoare Intel Celeron sau Core 2 montabile pe un socket 775 și a unei cantități maxime de memorie de până la 8 GB în mod Dual Channel de tip DDR2. Pe aceeași placă de bază producătorii au inclus și un cip grafic Intel GMA X4500. Este un cip destul de capabil, ce face față fără probleme atât într-un mediu office, cât și în unul multimedia, dacă e să ne referim la redare de filme SD și HD. Dacă plănuți să rulați jocuri dintre cele mai noi, atunci slotul PCI-Express (16x) este cel ce vă poate oferi libertatea de a vă instala o placă grafică mai performantă pentru a vă satisface și această ne-



voie. Conectica este foarte bogată: 2 porturi USB instalate în față și alte 4 porturi în partea din spate, alături de portul Ethernet Gigabit și conectorii audio. Instalarea componentelor în interior se face foarte simplu, în ciuda dimensiunilor reduse ale carcasei. O singură limitare apare însă din partea sursei de alimentare incluse. Cei 250 de wați maximi pe care îi oferă poate vor restricționa totuși numărul de consumatori ce pot fi montați.

Kingmax Hercules Series DDR3 2200 Desktop

Putere herculeană



Eposibil să fi aflat de curând de noi metode de a scoate un plus de performanță din configurația PC-ului, însă primele care pică pe câmpul de luptă sunt memoriile sistemului. Limitarea poate fi împinsă și mai departe cu condiția să puneți mâna pe astfel de memorii. Cei de la Kingmax au pus la punct seria de memorii Hercules pen-

tru cei care rulează pe platforme cu DDR3 și nu au nici o frică să modifice fel și fel de setări și opțiuni în BIOS-ul plăcilor de bază. Memoriile Kingmax Hercules Series DDR3 2200 Desktop sunt construite în tehnologia TinyBGA, ceea ce conferă automat avantajul unor dimensiuni mai reduse, favorizând astfel disiparea mai rapidă a căldurii și scăderea interferențelor electromagnetice. Producătorii garantează compatibilitatea 100% cu orice placă de bază ce suportă DDR3, iar asta nu face decât să-i bucure pe majoritatea gamerilor și a entuziaștilor de overclocking. Limitele normale de funcționare ale tensiunii de alimentare se încadrează între 1,5 și 1,7 volți. Aici se asigură o stabilitate solidă a sistemului. Peste această valoare aveți nevoie de multe încercări și setări pentru a redobândi un sistem mai puternic și stabil. Achiziționarea acestor memorii se face doar în formă de kit de tip 2 x 2 GB.

Ofertant: Aline Distribution Grup, Preț: N/A

COMPLETEAZĂ-ȚI COLECȚIA

CU REVISTELE PREFERATE APĂRUTE PÂNĂ ACUM!

Librăria
CHIP
ONLINE.ro

50%
REDUCERE

Cumpără minim
5 reviste* la alegere
și plătești numai
jumătate
din prețul lor.

www.chip.ro/librarie

Pentru comenzi folosiți codul de reducere
CHDECFS18



Reducerea de 50% se aplică pentru edițiile revistelor CHIP, LEVEL, PC-Practic, Foto-Video digital, Chip Special și Games4Kids, începând cu anul 2007, până la edițiile de octombrie 2009 (inclusiv).

Titlu: Dragonii Heorot

Autori: Larry Niven, Jerry Pournelle

Colecție: Nautilus

Traducere: Ana-Veronica Mircea

„În seria Heorot, Jerry Pournelle, Larry Niven și Steven Barnes creează o aventură spațială pe lângă care Aliens pare un film cu animale marca Disney.”

The Washington Times

„[...] pe continentul Avalon există însă monștri care-i depășesc cu mult pe cei cu care s-au luptat părinții lor și, așa cum vor descoperi tinerii, monștrii sălășluiesc și în inimile oamenilor. Pentru că Avalon nu-și cedează secretele cu ușurință, iar unele dintre misterele acelea sunt mai ticăloase decât păcatele și mai întunecate decât mormintele.”

Scientific American

„Un excelent roman de aventură, dar și cu speculații întințite amănitoare [...] Ideile lui Niven sunt fascinante, iar planeta degajă simultan senzația de familiar și străin.”

Asimov's Science Fiction Magazine

„Două romane excelente semnate de una dintre cele mai solide colaborări de autori SF.”

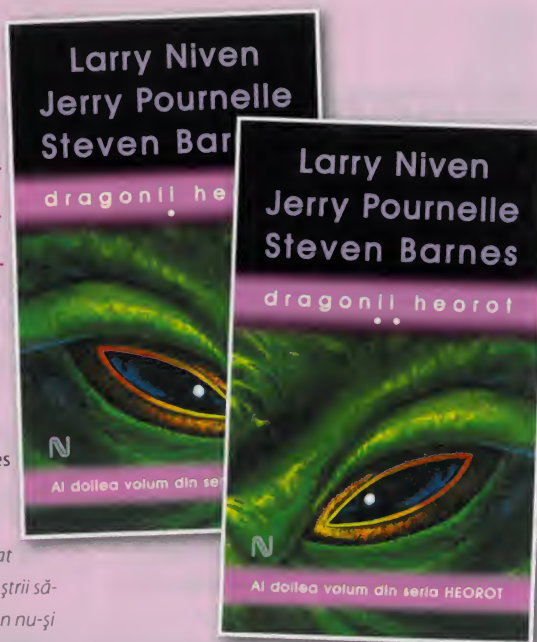
The New Yorker

„Un roman, înainte de toate, despre lumea zilelor noastre: oameni leneși, ghiftuiți și mulțumiți de sine, care sunt aduși în mod brutal la realitate atunci când sunt confrunțați cu propriile lor slăbiciuni.”

The New York Times Book Review

„Rar întâlnim autori care pot transfigura o legendă veche de sute de ani în ceva și mai bun. Niven a purtat saga Beowulf cu o mie de ani în viitor. ...”

Kirkus Reviews



„O chintesență de «Prim Contact» agresiv, un coșmar despre consecințele primordialității progresului.”

Literary Supplement

„Un clasic naturalist în spiritul lui Jack London: bogății naturale, vaste și sălbate așteaptă aventurile oamenilor, cu ispite și pericole.”

Herald Tribune

CÂȘTIGĂTORII LUNII APRILIE

Cei cinci câștigători ai concursului NEMIRA, ediția

aprilie, ce a avut ca premii cinci volume

Adâncurile Cerului de **Vernor Vinge**, sunt:

Cosmin Mihai-Sorin din Târgoviște,

Maxin Iuliana din Chișoda, **Constantin Ștefan**

Cătălin din Brăila, **Petrea Vlad** din Blaj și

Roman Mihai din Sibiu.

Info: Câștigătorii sunt rugați să contacteze redacția la adresa de e-mail emanuela.negura@3dmc.ro sau la numerele de telefon 0268.415.158, 0268.418.728



Mi-a plăcut primul Iron Man, așa cum mi-a plăcut majoritatea filmelor cu super eroi din ultima perioadă. Nu le consider deosebite, dar așa, de vară, de plimbare, merg foarte bine. X-Men, Blade, Spider-Man, Hulk, Batman, chiar și câteva din continuările lor, toate și-au făcut cu brio datoria și mi-au încălzit sufletul încă copil. Așa se face că m-am dus la IM2 cu așteptări, cu poftă chiar, doar îi aveam pe Robert Downey Jr., Gwyneth Paltrow, Mickey Rourke și Samuel L. Jackson sub același acoperiș. Trebuie să fie ceva de capul lui. Nu? Ei bine: NU. Totul mi-a părut un show prostesc, bombastic, american, în care acțiunile nu au nicio legătură cu realitatea. Acum, nu sunt absurd să cer realism tocmai din partea acestor filme, dar măcar puțin bun simț fizico-mecanic într-un film cu roboți în care protagonistul este un geniu al fizicii ar fi fost binevenit. Așa se face că Rourke (58 ani, oau) intră pe circuitul de la Monte Carlo în plină cursă de Formula... X și începe să taie cu două bice plasmatice în stânga și în dreapta monoposturile care treceau pe lângă el. Super am spus. Ce efecte și ce bine arată, deși puțin incorect, bolizii astfel secționati. Dar unde sunt steagurile galbene? Și de ce durează 10-20 de secunde să apară următoarele



Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa 3 D Media Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov. Data limită a concursului: 1 iulie 2010. Desemnarea câștigătorului se face prin tragere la sorți. Numele câștigătorului va fi publicat în ediția de luna august 2010 a revistei. Prin completarea și expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informațiile conținute de talon să fie înregistrate și prelucrate de către editura SC 3 D Media Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.

www.level.ro

www.thecoolist.com/abandoned-places-10-creepy-beautiful-modern-ruins

Unul dintre cele mai faine site-uri de care am dat în ultima vreme, The Coolist ne prezintă zece locații ale lumii în care zace ceea ce nu vă așteptați. Ruine arhitecturale moderne, adevărați coloși lăsați în paragină din diverse motive. Fie că turcii sunt nebuni, chinezii demenți, fie americanii delăsători, iată ce lasă ei în urmă.



vimeo.com/groups/3937/videos/5590120

Sunt sigur că mulți dintre voi sunt convingiți că au văzut măcar o dată o ploaie torențială ce a făcut prăpăd în grădina din spatele blocului sau apă până la jumătatea roților de autobuz după ce un canal a dat pe afară. Dar sunt convins că nu mulți dintre voi au văzut ce înseamnă ca apa să depășească cu 9,4 metri nivelul solului.



www.terrybisson.com/page6/page6.html

Câți dintre voi citiți? Nu mă refer la a ști să citiți, căci asta este evident că știți. Dar câți dintre voi citesc și altceva decât un site de știri sau subtitrările de la un film? Câți ați mai luat o carte în ultima vreme? Când ați petrecut întreagă după-amiază, ca să nu zic o zi întreagă, citind o carte care să nu aibă de-a face cu școala? Când ați citit ultima oară de plăcere?

Ei bine, iată aici o scurtă povestire SF. Nimic prea spectaculos, nimic revoluționar, ci o scurtă nuvelă științifico-fantastică, de genul celor pe care le găseam pe vremuri în ceea ce se numea Almanahul Științifico-Fantastic. Enjoy.



Câștigă unul din cele cinci romane Dragonii Heorot de Larry Niven, Jerry Pournelle și Steven Barnes, răspunzând la întrebarea:

Cu ce este comparată seria Heorot?

- ▶ Aliens ☐
- ▶ Bugs Bunny ☐
- ▶ Terminatorul ☐

Nume, prenume	<input type="text"/>									
Cod numeric personal	<input type="text"/>									
Str	<input type="text"/>	Nr	<input type="text"/>	BL	<input type="text"/>	Sc	<input type="text"/>	Ap	<input type="text"/>	
Localitate	<input type="text"/>									
Cod Poștal	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Județ	<input type="text"/>			
Telefon	<input type="text"/>					e-mail	<input type="text"/>			



25-27 iunie 2010
Mila 23, Delta Dunării

Workshop-ul „Fascinația naturii: Delta Dunării” se adresează tuturor celor care sunt foarte familiarizați cu utilizarea aparaturii fotografice și care doresc să învețe care sunt modalitățile de lucru pentru obținerea unor fotografii memorabile în acest decor natural extraordinar.

Subiectele principale ale workshop-ului

1. Ce trebuie să știm înainte de a pleca într-un tur foto în Delta Dunării: aspecte legale, echipamente de protecție personală
 2. Accesorii necesare pentru obținerea unor rezultate foarte bune (filtre etc.)
 3. Accesorii pentru protecția aparaturii împotriva factorilor de mediu (umiditate, praf, insecte etc.)
 4. Pregătirea pentru un tur foto în Delta Dunării (alegerea aparaturii)
 5. Genurile de fotografie care se pot practica în Delta Dunării.
- Reguli de compoziție pentru obținerea unor rezultate spectaculoase**

Pentru detalii și înscriere contactați-ne la
telefon: 0727 318 578, Sofia Grigore
email: sofia.grigore@zen.ro
web: forword.ro în secțiunea Workshop



ABONEAZĂ-TE PE UN AN
la revista **LEVEL** și
ai CARTEA la CEL MAI MIC PREȚ

www.chip.ro/librarie

economiseşti

34%

față de prețul
de copertă

Abonnement „BONUS“

te abonezi pe un an la oricare **2 REVISTE**
și primești **GRATUIT** o carte la alegere

[illegible]

Revista	Doresc abonamentul să înceapă cu luna:	Număr abonamente comandate	Pret unitar abonament	Total (nr. abonamente x pret unitar abonament)
CHIP cu CD	6 apariții		40,00 lei	
CHIP cu CD	12 apariții		72,00 lei	
CHIP cu DVD	6 apariții		60,00 lei	
CHIP cu DVD	12 apariții		112,50 lei	
LEVEL	6 apariții		69,00 lei	
LEVEL	12 apariții		119,00 lei	
PC PRACTIC	6 apariții		39,00 lei	
PC PRACTIC	12 apariții		75,00 lei	
FOTO VIDEO Digital	6 apariții		49,00 lei	
FOTO VIDEO Digital	12 apariții		95,00 lei	
Total general de plată:				

Abonament „CEL MAI MIC PREȚ”

Abonează-te pe un an la REVISTĂ și ai CARTEA LA CEL MAI MIC PREȚ

Abonează-te pe un an la REVISTĂ și ai CARTEA LA CEL MAI MIC PREȚ			PACHETUL BUSINESS		PACHETUL ENCICLOPEDII		PACHETUL SCIENCE & FICTION			PACHETUL JOCURI	
		Titlul cărții	Business Mind	Traversarea abisului	Karaoke Capitalism	Marea Carte a jocurilor minții	Invață-mă	Pistolarul	Hyperion	Atlasul secret	Pe urmele mortului
			49,00 lei	49,00 lei	49,00 lei	64,90 lei	99,00 lei	48,90 lei	49,90 lei	44,90 lei	45,90 lei
		Preț întreg carte:									
		Preț promo carte împreună cu orice abonament pe un an	14,50 lei	24,50 lei	24,50 lei	19,50 lei	59,40 lei	17,90 lei	18,90 lei	15,90 lei	16,90 lei
		Doresc abonamentul să înceapă cu luna:	Preț promotional abonament + carte		Preț promotional abonament + carte		Preț promotional abonament + carte		Preț promotional abonament + joc		
		CHIP cu CD 12 apariții	72	86,50 lei	96,50 lei	96,50 lei	91,50 lei	131,40 lei	89,90 lei	87,90 lei	88,90 lei
		CHIP cu DVD 12 apariții	112,5	127,00 lei	137,00 lei	137,00 lei	132,00 lei	171,90 lei	130,40 lei	128,40 lei	122,48 lei
		LEVEL 12 apariții	119	133,50 lei	143,50 lei	143,50 lei	138,50 lei	178,40 lei	136,90 lei	134,90 lei	128,98 lei
		FOTO VIDEO Digital 12 apariții	95	109,50 lei	119,50 lei	119,50 lei	114,50 lei	154,40 lei	112,90 lei	110,90 lei	111,90 lei
		PC PRACTIC 12 apariții	75	89,50 lei	99,50 lei	99,50 lei	94,50 lei	134,40 lei	92,90 lei	90,90 lei	91,90 lei

Oferta este valabilă în limita stocului disponibil

Plata se poate efectua prin:

▶ **plata online** pr. card de credit (mai multe detalii pe <http://www.chiara.ro>)

▶ **returarea de numerar** la orice emisiune AGN în contul 3.71 Media Cointeractiva SA.

Completati online la adresa <http://www.chip.ro/librarie> talonul de abonament sau trimiteti această

pagină completată cu abonamentele alese și cu datele dumneavoastră, împreună cu dovada plății (cota de chitanță, ordin de plată sau mandat postal) pe email la adresa abonamente@dmr.ro, pe fax la [0212400400](tel:0212400400) sau prin curier la adresa de abonament sau trimiteți această

pentru detalii suplimentare vă rugăm să ne contactați prin e-mail la abonamente@samc.ro, pe fax la [0268-418728](tel:0268-418728) sau prin poștă la adresa: Bădescu Ioana, OP 2 CP4, 500530 Brașov. Pentru orice schimbări, vă rugăm să ne anunțați prin e-mail la abonamente@samc.ro, pe fax la [0268-418728](tel:0268-418728) sau prin poștă la adresa: Bădescu Ioana, OP 2 CP4, 500530 Brașov. Pentru orice schimbări, vă rugăm să ne anunțați prin e-mail la abonamente@samc.ro, pe fax la [0268-418728](tel:0268-418728) sau prin poștă la adresa: Bădescu Ioana, OP 2 CP4, 500530 Brașov.

pentru mai multe detalii suplimentare va rugăm să ne contactați prin e-mail la abonamente@3dmc.ro sau la telefon: 0268-418728, 0368-415003, 0723-570511, 0744-754983 interior 30, sau la fax 0268-418728.

Pentru operativitate, vă rugăm să completați online talonul

la adresa www.chip.ro/library sau prin e-mail la abonamente@3dm.ro la 0268-418728 sau prin fax

Media Communications SRI să fie utilizate pentru activități de marketing direct și corespondență comercială. În conformitate cu prevederile art. 17-18 din Legea nr. 678/2001 privind protecția datelor cu caracter personal, informațiile sunt în posesia companiei Media Communications SRI.

[illegible]

ALAN WAKE

review

Spionaj și contraspionaj într-un RPG promițător de la Obsidian

O aventură la limita imposibilului

review



Vestul sălbatic după Rockstar

review



review



Leapșa pe asfalt

review



Pe-o planetă mică, patru ochi „clipește”

* Cu titlu informativ

CHIP îți recomandă

Cartea

Cum să ajungi în top pe Google!

Cea mai bună investiție pentru site-ul sau afacerea ta

Te invităm să descoperi cum să urmărești și să optimizezi campania SEO astfel încât să **CÂȘTIGI MAI MULȚI BANI ONLINE!**



Carte editată de **METEOR PRESS**

PACHET PROMOTIONAL
revista + carte

Comandă-I ACUM!

Trimite prin **SMS** cuvântul **CARTE** la numărul **7555**.
Număr valabil în rețelele Vodafone și Orange.
Valoarea unui SMS este de 6 EUR + TVA, la cursul BNR din ziua plății (taxele de expediere prin Poșta Română sunt incluse).

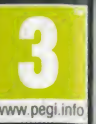
sau

Online pe www.chip.ro/librarie, la prețul de 23,90 lei (prețul nu include taxele de expediere).

Pachetul include cartea „Cum să ajungi în top pe Google” și ediția de aprilie 2010 a uneia dintre revistele CHIP cu DVD, CHIP cu CD, LEVEL, PC-Practic, Foto-Video digital (la alegere).



EDIȚIE LIMITATĂ



MAKE THE WORLD
WEAR YOUR COLOURS

fifa-world-cup.easports.com



PS3
PlayStation 3

PSP
PlayStation Portable



© 2010 Electronic Arts Inc. EA, EA SPORTS și sigla EA sunt mărci comerciale deținute de Electronic Arts Inc. Produs oficial licențiat de FIFA. © Emblema și mascota oficială ale 2010 FIFA World Cup South Africa™, denumirea FIFA, sigla OLP și trofeul FIFA World Cup sunt mărci comerciale deținute de FIFA. Toate drepturile rezervate. "PlayStation", "PS3", "PSP", "PSN" sunt mărci comerciale deținute de Sony Computer Entertainment Inc. Toate produsele sponsorizate, denumirile companiilor, mărcile comerciale și siglele acestora sunt proprietatea respectivelor lor deținători.